GUIA DA

internet.br

A REVISTA QUE VOCÊ LÊ E ENTENDE *www.ediouro.com.br/internet.br*

VOCÊ ESTÁ SEGURO NA INTERNET?

ISSN 1413-5914
9 771413 591003 00017

IRC NETMEETING COMPORTAMENTO EDITORES DE HTML

DOC via Internet. Tão rápido que já foi.

Cliente Bradesco tem cada vez mais vantagens. Agora também pode enviar DOC via Internet, com muito mais segurança e rapidez. Tudo eletronicamente. Basta acessar o Bradesco Net - Internet Banking e informar os dados do Banco, Agência e Conta onde o valor será creditado. Não importa em que lugar do País o destinatário esteja. O DOC chegará ao endereço certo, sem erros, sem papéis e sem burocracia. DOC na velocidade da Internet: só o Bradesco Net - Internet Banking poderia ser tão rápido.

http://www.bradesco.com.br

Se necessário, ligue: 0800-111237.

Bradesco. Cada vez mais Serviços. Cada vez mais Banco.

DIRETORIA
Jorge Carneiro
Marco Antônio Carneiro
Elizabete Carneiro Floris
Irina Gertum Carneiro

DIVISÃO REVISTAS
Diretor Executivo
Ricardo Canella

GUIA DA **internet.br**
Ano 2 - Nº 17

REDAÇÃO
Editora Chefe: Jaqueline Pedreira
Editor: Fernando Villela
Editoras Assistentes: Patricia Diniz e Renata Torres
Editor de Arte: Everaldo Rocha
Diagramação: Franconero E. da Silva e Renato Pereira Santana
Produção Gráfica: Renato Mota Monteiro e Sandra Ribeiro
Assistente Administrativa: Viviane Patrícia Videira Reis

Colaboraram Nesta Edição:
Reportagem- Adriana Lufti, Alexandre Mansur, Augusto César Campos, Carlos Alberto Teixeira, Cristiano Monteiro, Fernanda Pellegrine, Paulo Viana, PC Barreto, Marcomende Rangel, Marcos Cabral Resende, Mônica Miglio Pedrosa, Sílvia Gomide, Thania Thaddeu
Ilustração de capa: Bernard

PUBLICIDADE
Gerência Nacional: Enio Santiago
São Paulo — Tel.: (011) 549-4077
Supervisão: Armando C. Miola
Marketing Publicitário: Adriana C. Bello
Executivos de Conta: Marcel C. da Costa, Arnaldo F. de Campos Jr., Luiz R. C. Sobrinho, Nilze R. Caçola e Jaime Marzionna

Rio de Janeiro — Tel.: (021) 560-6122 R. 374/375
Executivos de Conta: Maurício Soares, Ronaldo Piloto e Marcio Cabidolusso

Gerente de Produto: Laercio Ribeiro
Marketing: Andréa Grossi

Assinaturas: 0800-251130
Atendimento ao Leitor: (021) 560-6122 R. 271/276
Números Atrasados: (021) 560-6122 R. 271/276
Fotolito: Beni Laser
Impressão: Padilla Indústrias Gráficas S.A.

Diretor Responsável: Henrique Ramos

Guia da Internet.br (Edição 17, ISSN 1413-5914, outubro de 1997), é uma publicação mensal da **Edìouro Publicações S/A.**
Rio de Janeiro: Rua Nova Jerusalém nº 345
CEP 21042-230 Tel.: (021) 560-6122
Fax: (021) 290-7185
São Paulo: Rua Pedro de Toledo Nº 214-Vila Clementino-SP CEP-04039-000 Tel.:(011)549-4077
Fax:(011)573-1674 Distribuição com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, Dinap S/A
Estrada Velha de Osasco, 132
Tel.: Pabx (011) 868-3000 Osasco-SP.
Rio de Janeiro: Fernando Chinaglia
Distribuidora S/A Rua Teodoro da Silva, 907 RJ

ANER

Atenção: A Ediouro Publicações S.A. e a Revista Guia da internet.br não possuem vendedores autônomos de assinaturas

IVC **www.ediouro.com.br/internet.br**

CHAVES DIGITAIS

Você está seguro na Internet? Será que todos os dados pessoais e, pior ainda, todas as transações financeiras enviadas pela Rede são 100% seguras? Hum, responder a estas perguntas não é nada fácil...

Com o aumento do tráfego de dados através da Rede, a questão segurança passou a ser uma peça fundamental para qualquer pessoa ou empresa que se aventure pelas teias digitais.

Não é difícil imaginar que os interessados em comércio eletrônico são os mais preocupados com tudo isso, mas esta questão não se restringe a transações financeiras... chega às relações pessoais. Várias empresas americanas já possuem instalados em seu sistema programas que controlam e vigiam toda e qualquer mensagem eletrônica enviada ou recebida através dos computadores da corporação. O processo de controle chega a níveis tão absurdos, que já rendeu até briga judicial. Um funcionário foi demitido por justa causa por trocar e-mails com um amigo, pelo simples fato do sujeito ser empregado de uma concorrente. Inconformado com a demissão, o "sem-emprego" foi à luta e conseguiu uma indenização milionária! Motivo? Invasão de privacidade. Dá para acreditar que já rolam coisas deste tipo por aí?

Pois é, para que você fique por dentro de tudo o que está sendo feito em busca da tão sonhada "confidencialidade de dados", abrimos os cadeados e preparamos uma supermatéria mostrando os programas que controlam e os que não permitem controlar a privacidade, dinheiro digital, dicas para os neuróticos e os 10 mandamentos que irão nos "segurar" nas ondas da Rede.

Ah, já ia esquecendo! Não deixe de conferir as novas seções.br: etecétera, que traz algumas surpresinhas bem interessantes e laboratório.br, nossa bancada de teste de produtos. Seguramente, você vai gostar! ;-)

A gente se vê no próximo mês!

Jaqueline Pedreira
jaquel@ediouro.com.br
Editora Chefe

Diretório

Ilustração de Bernard

MAILBOX

Receber sua opinião e críticas faz parte do dia-a-dia de quem faz esta revista. As mensagens que recebemos são muito importantes, pois através delas podemos saber o que pensam nossos leitores, e, além disso, podemos trabalhar cada vez mais para ir de encontro ao que vocês esperam. Sendo assim, continue participando ativamente da internet.br. Estamos esperando por sua mensagem!

mailbox@ediouro.com.br

www.ediouro.com.br/internet.br

Mailbox.br@script.com.br

TV 1

Não preciso nem dizer que sou uma internauta viciada em tudo o que existe de novo em interatividade, e outro dia estava pensando em ler uma reportagem sobre televisão virtual, ou melhor, televisão digital, e veio muito a calhar a matéria na revista de agosto. Está nota 10, por isso a cada dia que passa acredito mais na interligação entre ser humano, máquinas e tecnologia. Agora é só juntar dinheiro e dar asas à imaginação! No mais, parabéns por tudo o que vocês têm feito por nós, internautas.

Cecilia Carvalho cecilia. carvalho@apis.com.br

A todo vapor!

Gostaria de saber o seguinte: um dia desses, eu mandei uma pergunta na sexta-feira à noite, e no sábado já tive a resposta... Vocês trabalham com a mailbox da revista também aos sábados¿¿

Otavio Pereira vlpereira@newage.com.br

.BR – A mailbox da revista é lida sempre! De preferência todos os dias. É sempre bom manter um contato próximo e eficiente com nossos leitores. Na internet.br é assim! :-)

Dicionário com endereço novo

Com os meus cumprimentos a essa excelente publicação – a revista sobre a Internet que realmente satisfaz – solicito a gentileza de informar aos leitores que o Dicionário Interativo Inglês/Português de Informática/Internet mudou de endereço. O novo endereço é: www.ciberespaco. com.br/dicionario

Conrado Ferreira Campos cfcampos@triang.com.br

Sugestão do leitor

Gosto muito da revista, pois ela traz matérias bem explicadas e concretas, mas estou enviando este e-mail para dar uma sugestão a vocês. Aquela seção "Os dez mais", que vem com os programas mais procurados do ciberespaço, está ótima, mas vocês poderiam colocar também naquela tabelinha o tamanho dos programas!!

Thiago thiagom@nutecnet.com.br

.BR – Sugestão anotada, Thiago. Valeu!

Reconhecimento

Há tempos os funcionários da Câmara Municipal de Descalvado adquirem a *internet.br* em banca de revistas. A partir de hoje somos assinantes. Gostaríamos de cumprimentá-los pela

maneira clara e objetiva com que são redigidos os artigos. Parabéns!

Luiz Carlindo Arruda
Kasteincmdescalvado@linkwat.com.br

WebPhone

Estou com uma dúvida e peço que vocês me ajudem. Tenho no meu computador o WebPhone, que veio junto com o kit multimídia da Creative. Posso usá-lo como um telefone comum? Se só através da Internet, a outra pessoa também tem que ter o tal WebPhone? Como funciona essa conversa telefônica pela Internet?

Marcelo Grotz
mrcgrotz@compuland.com.br

*.BR – O WebPhone só funciona com a Internet. Esta conversa funciona como um telefonema mesmo, só que você fala com outras pessoas que estejam conectadas a Internet e usem o WebPhone. Falamos sobre o Internet Phone, programa equivalente, em edições passadas. Dê uma olhada no link ".BR Online" em nossa página (**www.ediouro.com.br/internet.br**).*

Carro sem pneus

Oi, galera da *internet.br*! Eu adoro a revista e nunca perdi um número. Tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês me ajudassem. Qualquer pessoa pode ter um www.dominio. com. br(ou.com)? Como se tornar um provedor? Continuem com essa revista maravilhosa! Vejam a frase que eu criei: "Navegar na Internet sem a *internet.br* é como andar de carro sem pneus."

Heraldo José Araújo
Carneiro Filho
carneiro@batista.g12.br

*.BR – Para se ter um domínio com.br, só sendo uma empresa. No Brasil para registrar um domínio é preciso ter CGC. Para registrar um domínio .com, é necessário entrar em contato com um provedor que faça este serviço (o registro deve ser feito nos EUA). Quanto à segunda pergunta, dê uma olhada em **www.cg.org.br** .É a página do Comitê Gestor, e lá existem algumas informações a respeito.*

Fantástico x Carnaval Baiano

Na edição de agosto foi publicada na *internet.br* uma afirmação que não condiz com a realidade. A mesma afirma que o Fantástico, programa da Rede Globo, foi o primeiro programa de TV da América Latina a ser transmitido pela Internet em tempo real. A TV Bahia transmitiu todo o carnaval baiano ao vivo pela Internet em fevereiro deste ano, sendo visto inclusive por muitas e muitas pessoas em todo o mundo.

Nelsino de Sene
Corado Júnior
nelsino@telesom.com.br

.BR – Acreditamos que o leitor tenha se enganado, uma vez que na referida matéria não se encontra a afirmação de que o Fantástico tenha sido o primeiro programa a ser transmitido, inclusive citamos o pionerismo da TV Bahia em conjunto com a BahiaMídia, em transmitir o carnaval baiano em fevereiro, pela Internet.

Microsoft GifAnimator

Parabéns pelo excelente artigo sobre gifs animados, publicado na edição nº 14 da *internet.br*. Eu gostaria de fazer o download do software, mas o endereço sugerido **www.microsoft.com/msdownload/gifanimator.htm** não está disponível. Alguma sugestão?

Mário Augusto
marioagr@nutecnet.com.br

.BR – A Microsoft não está fornecendo mais o GifAnimator para download em seu site. Agora ele está sendo fornecido juntamente com o FrontPage 98. Se você tem a revista 14, então também tem o CD que veio junto com ela. Neste CD você vai encontrar uma cópia do MS GifAnimator. Aproveite esta chance!

FrontPage na .br

Sou um pouco novato na Internet e adoro esta revista. Gostaria de sugerir, se possível, que vocês falem do FrontPage. Obrigado pela revista, pois hoje falo de igual com os internautas.

Luis Fabian
Godoy e Silva
cesam@bsb.netium.com.br

.BR – Atendendo ao seu pedido, confira nossa análise sobre editores HTML, na estréia de nossa seção Lab.br. Você vai encontrar o FrontPage por lá!

Sucesso.br

Estou enviando meus parabéns pela edição número 15 da revista. Gostei muito da matéria sobre TV-PC, que fala sobre o futuro da televisão (convergência digital), sobre os novos browsers Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer, assim como a matéria sobre Mundo Virtual. Parabéns!

Lafayette Ferreira
da Silva Neto
silv133@ibm.net

MAILBOX

Separando mensagens através de filtros

Gostaria de dar os parabéns pela matéria sobre a nova versão do Eudora Light, na edição de número 13 desta revista. A matéria ensina passo a passo como usar os recursos básicos do programa, até mesmo para usuários que nunca tenham tido contato com o Eudora, como é o meu caso, tudo foi muito fácil. Queria que a revista continuasse com mais matérias explicativas sobre este programa que é muito utilizado pelos usuários da Internet. Sei que todos os seus recursos são impossíveis de descrever numa única matéria. Também tenho uma dúvida, como faço para separar as minhas mensagens, das recebidas pelo meu marido, sem ter que instalar outra cópia do Eudora. Isto é possível, já que nós utilizamos o mesmo endereço de e-mail?

Lara Nucci Ruchiga
serginho@smnet.com.br

.BR – Você pode separar os seus mails dos do seu marido através do recurso de filtros, presentes no Eudora Light. Na matéria existe inclusive um exemplo que você pode utilizar como base para o seu problema.

Lista de usuários de ICQ

Trabalho com criação de home pages, e sem dúvida a revista *internet.br* é uma ferramenta indispensável para o meu trabalho. Fiquei maravilhado com o CD, principalmente com o ICQ. Gostei tanto que resolvi montar uma lista de usuários de ICQ e seus respectivos UIN's. Quem quiser pode se cadastrar em www.teranet.com.br/users/armindo.

Armindo
armindo@teranet.com.br

TV 2

Gostaria inicialmente de dar meus parabéns pela matéria de TV na Internet publicada na edição de agosto da *internet.br*. Está excelente! De todas revistas nacionais e importadas que leio, esta foi sem dúvida a melhor reportagem sobre o assunto que encontrei. Quando estive na COMDEX em SP, passando no estande de vocês, tive oportunidade de pegar alguns exemplares da *internet.br* e as que já li são muito boas, tanto em diagramação quanto em conteúdo. Ainda na COMDEX dei duas palestras sobre "TV na Internet", onde citei a edição de *internet.br* de agosto como um bom ponto de partida para entrar no mundo da videodifusão na Internet.

Augusto de Macedo
augusto@bahiamidia.telebahia.net.br

Fórmula de sucesso

Prezados amigos da *internet.br*, quero aqui expressar minha satisfação com a revista que tem a linguagem adequada e aborda um espectro bastante amplo de assuntos. Adquiri a revista no número 12 e gostei bastante, espero que vocês continuem com o texto fácil e interessante, e as abordagens dos sites e do comportamento das pessoas devem ser permanentemente explorados.

Manuel Garcia Garcia
garcia@originet.com.br

Conexão automática

Depois que instalei a versão 4.0 do Netscape, não consigo, ao iniciar o programa, que a caixa de diálogo "Conectar a" abra para digitar a senha e efetuar a conexão. Sempre tenho que recorrer ao "Acesso a rede dial-up" para isso. Embora me utilize de um atalho, é chato. Na versão 3.0 do Netscape, não tinha esse problema. Já tentei as configurações e nada. Será que existe algum cantinho que não consegui configurar?

Fernando Santana
fsa@persocom.com.br

.BR – Vá até o Painel de Controle e escolha o ícone Internet. Escolha a pasta Conexão e selecione o primeiro quadradinho que você encontrar, "Conectar a Internet quando necessário".

Endereços compatíveis

Quando comecei na Internet usava o Netscape Mail, e nele fui armazenando todo meu Address Book. Hoje, tenho todos meus endereços cadastrados nele. Assim, gostaria de saber se, ao passar para o Eudora, haveria algum meio de recuperar meu Address Book, num formato que o Eudora reconheça.

Ricardo Geribello Anders
rganders@bignet.com.br

.BR – Para utilizar endereços que não foram criados através do Eudora, coloque o arquivo correspondente no diretório Nickname (no seu diretório Eudora), e certifique-se de que o formato do arquivo é o seguinte: um nickname (endereço) em cada linha com os endereços reais separados por vírgulas, e uma linha para anotações. Por exemplo:
alias Wow
joe@wow.com,lisa@wow.com, chris@wow.com
note Wow My favorite company

Você terá que sair e entrar de novo no Eudora para ver as novas entradas no Address Book.

Apagando links da toolbar pessoal

O artigo "Entre em sintonia com o Netscape 4.0" foi extremamente profissional e muito didático. Uso o Netscape 4.01a e ele ajudou demais. Existe, porém, uma coisa que não consigo remover, que são as páginas anteriormente selecionadas e incluídas no Personal Toolbar, mas que gostaria de excluir para inclusão de outras.

Orlando R. Pinto
pinto@svn.com.br

.BR – No browser Navigator, vá até o menu Communicator e selecione a opção "Bookmarks" / "Edit Bookmarks...". Vai ser aberta a janela de gerenciamento de bookmarks, e dentre os folders existentes na lista está o Personal Toolbar, onde você encontrará a lista de endereços que existe em sua toolbar pessoal. A partir daí é só você marcar o item que quer apagar, ir até o menu "Edit" e apagá-lo.

Links no Eudora

Li o artigo, na revista *internet.br* nº13, sobre o Eudora e gostaria de perguntar: como faço para criar um link em meus e-mails, como por exemplo, enviar para alguém o endereço de minha home page, daqueles que um clique já ativa o browser em direção à minha página?

Cleiton Vagner Araujo Braga
cleiton@utranet.com.br

.BR – Você não precisar fazer nada especial para criar um link, basta escrever o endereço completo. Só que na hora que você está escrevendo a mensagem, o endereço aparece como um texto normal, e na hora que o mail é enviado, ele vira endereço de verdade, e a pessoa que receber o mail, verá na mensagem um link no lugar do endereço.

Videoconferência.br

Queria mandar os meus parabéns para a revista *internet.br* n.º 13 pela publicação da videoconferência na Internet! Com a ajuda desta super-revista, eu consegui testar o programa e gostei muito. Fico horas e horas me divertindo! Acho esta revista nota 10!!!

Jonas Borges
jonas@lexxa.com.br

Netscape Collabra
descobrindo os grupos de discussão

Por Renata Torres

Chegou a vez do software de newsgroups do pacote Netscape Communicator. Vamos apresentar nesta edição o Collabra, programa que promete agitar suas discussões pela Internet. Se você sempre quis conhecer o universo da Usenet, junte-se ao grupo da internet.br!

Em 1995, a Netscape, visando investir no campo de softwares de colaboração, comprou a empresa Collabra Software, que desenvolvia um produto novo e de sucesso chamado Collabra Share. O programa permitia que as pessoas se comunicassem e trabalhassem juntas como um grupo. Mas como nem tudo é perfeito, a Netscape não pôde começar a desfrutar imediatamente do sucesso que o programa fazia. Por que não? Por uma razão bem simples. O Collabra Share era um produto desenvolvido através de arquiteturas proprietárias, ou seja, não utilizava um protocolo de comunicação aberto, característica indispensável às aplicações de Internet.

Para resolver este problema, a Netscape tinha duas saídas: reescrever todo o software utilizando protocolos abertos ou então anexar ao programa *gateways* que realizariam a conexão com estes protocolos (um parêntese para aqueles que não estão entendendo o que é uma arquitetura proprietária: é aquela que suporta documentos com formatos privados e protocolos que só funcionam dentro do sistema, mas não fora dele). Adivinha qual foi a decisão da Netscape? Convocou seu grupo de engenheiros de software para começarem a reescrever todo o programa, utilizando os padrões abertos da Internet e já pensando num pacote integrado que resolvesse aquestão da comunicação dos usuários da Rede.

Figura 1

Figura 2

Nascia então o Netscape Collabra, software que reúne os benefícios dos newsgroups e trocas de informações online. Possui a mesma facilidade de uso dos programas de e-mail e ainda por cima apresenta a possibilidade de criação de discussões online atuando diretamente no campo da computação colaborativa, reduzindo em muitos casos a necessidade de reuniões cara a cara.

Prepare-se para conhecer os segredos do Netscape Collabra, juntando-se a nós em mais uma exploração do universo Communicator!

A colaboração faz a força!

Todo mundo sabe que o trabalho em equipe rende muito mais, seja porque é feito mais rápido ou porque leva em consideração as idéias de várias pessoas. Por isso, cada vez mais cresce o número de usuários de softwares de computação colaborativa, um campo que está em constante progresso e crescimento. Mas que diabos esta tal de computação colaborativa tem a ver com o programa de newsgroups da Netscape? Simplesmente tudo! A começar pelo nome Collabra, que logo nos lembra colaboração, não é mesmo? Mas não é só nisso que os dois estão relacionados, existem outros fatores neste caso.

O próprio fato do Collabra ser, principalmente, um software de newsgroups justifica seus aspectos colaborativos, se você levar em conta que através de um grupo de discussão é possível realizar debates, tomar decisões e promover soluções para problemas que envolvem um grupo de pessoas. Mas além destas funções, existem outras coisas que o Collabra oferece. Através dele, as informações podem ser compartilhadas com facilidade e existe ainda a possibilidade de se criar uma base de conhecimento onde as pessoas podem encontrar as informações que estão procurando.

Não existem fronteiras para as mensagens postadas a partir do Collabra. Você pode ler e enviar e-mails para grupos de discussões internos à sua empresa e também para grupos públicos na Internet. Fazer parte de um newsgroup é uma aventura muito legal que seduz milhões de pessoas em todo o planeta, e a partir de agora você poderá fazer parte deste grupo! Preparado?

Stop! Uma pausa para aqueles que se encontram voando, sem saber direito sobre o que estamos falando, realmente. Grupos de discussão consistem em "conversas" (através da troca de mensagens) organizadas em tópicos dos mais variados temas, onde as pessoas participam enviando suas opiniões, ou seja, discutindo determinados assuntos. Cada tema possui um conjunto de mensagens associadas, que na nomenclatura dos newsgroups são chamadas de "artigos".

Mas como funciona isso? Devo enviar meus artigos para um endereço de e-mail especial? Os grupos de discussão são armazenados em computadores dedicados a eles, chamados servidores de news. Cada servidor possui um endereço, através do qual você acessa os grupos daquele servidor. Imagine o IRC: cada servidor IRC possui um endereço, e ao acessar este endereço você recebe a lista de canais existentes naquele servidor, onde você pode entrar e bater o seu papinho. Faça uma analogia com o newsgroup: o servidor de IRC seria o servidor de news, e cada canal corresponderia a um grupo de discussão. Ao enviar um artigo para um determinado grupo, todas as pessoas nele inscritas receberão seu artigo. Ficou bem mais claro agora, né? Então vamos pisar fundo novamente...

Figura 3

Figura 4

Dando a partida

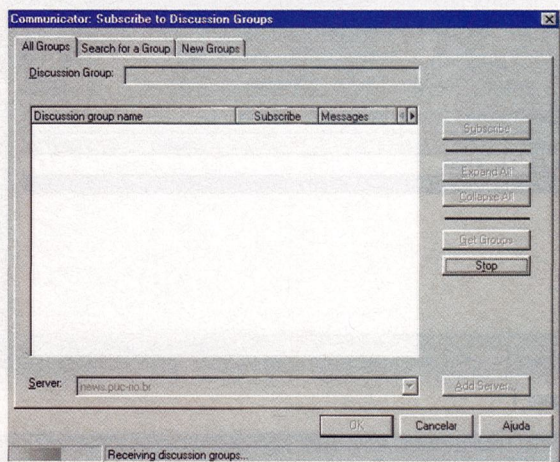
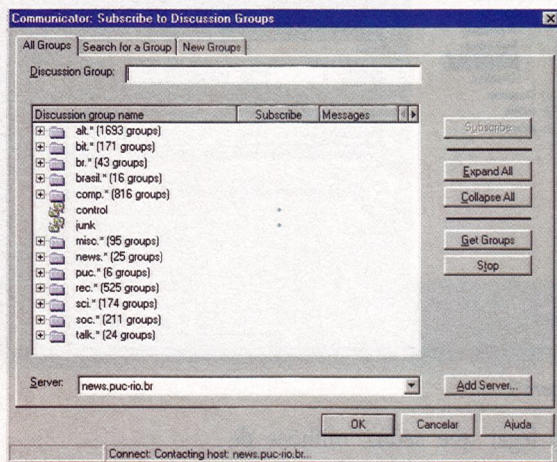
Um fator muito importante a respeito do Collabra é que ele é inteiramente integrado ao Netscape Messenger, que foi nosso tutorial da edição passada. Gerenciamento e composição de mensagens (artigos), por exemplo, são feitos através dos mesmos aplicativos. Assim como toda a parte de configuração, que apesar de já termos falado na matéria anterior, vamos voltar a considerar aqui. Mas não se preocupe, pois o Collabra não precisa de uma configuração muito dolorida, com vários itens, você vai ver.

O primeiro passo é abrir o programa para que em seguida possamos configurá-lo. Assim que você entra no Collabra é aberta a janela da Central de Mensagens ("Message Center" - **Figura 1**). Mais tarde voltaremos a esta janela para explorar cada um de seus detalhes. Por enquanto, vamos às configurações...

Para começar, vá até o menu "Edit" e selecione a opção "Preferences...". Na janela que se abre, a seção "Mail & Groups" já está selecionada e a única coisa que você tem a fazer é escolher a subopção "Groups Server" (**Figura 2**). Como você vê na figura, o primeiro campo a ser preenchido é equivalente ao servidor de news. Se você não souber o endereço de nenhum, não tem importância, lembre-se que estamos aqui com você! Uma boa sugestão é preencher este campo com o endereço **news.puc-rio.br**, que é o servidor da PUC-Rio.

O campo relativo à porta do servidor pode continuar preenchido com o valor 119, e o caminho existente no campo "Discussion groups (news) folder" também pode continuar com o valor existente. Ele se refere a um diretório onde ficarão armazenados os artigos recebidos dos grupos nos quais você se inscrever. O último campo pede que você especifique um número máximo de artigos a partir do qual você será avisado antes que eles sejam baixados. E acredite se quiser, de configuração é só isso! Podemos passar para a próxima etapa, onde vamos começar a explorar o programa e apresentar suas principais funcionalidades. Vem com a gente!

O verbo é: discutir

O funcionamento do Netscape Collabra é muito simples. Sua interface integrada aos outros componentes, e principalmente sua interligação com o Messenger, fazem dele uma ferramenta de fácil utilização. Como veremos mais adiante, quando você vai compor um artigo que será postado para um grupo de discussão, são utilizados os mesmos recursos de composição de mensagens de e-mail, mesmo porque seu artigo não deixa de ser um mail, não é mesmo? E se você é um leitor atento e possui uma boa memória, vai lembrar que estes recursos incluem a possibilidade de enviar artigos com conteúdo HTML, o que é um diferencial importante. Além disso, o fato do gerenciamento de mensagens, sejam elas de e-mail ou grupos de discussão, ser centralizado através da Central de Mensagens, facilita e muito a sua organização.

Se você utiliza o Communicator em uma empresa, então pode ser capaz de criar novos grupos de discussão que serão utilizados por outros funcionários da mesma empresa. Mas atenção: para poder fazer isso você terá que possuir privilégios de acesso especiais como, por exemplo, a senha do servidor de news onde o grupo será criado. Partindo do princípio que você tem permissão para criar um grupo, quais são os passos que devem ser tomados para isso?

Na janela da Central de Mensagens, vá até o menu "File" e selecione a opção "New Discussion Group". Este comando só estará disponível caso o servidor de news ao qual você esteja conectado seja um Netscape Collabra Server ou compatível.

Mas atenção! Para criar um novo grupo de discussão que seja público para a Internet, primeiro você deve fazer sua proposta enviando uma mensagem para **news.announce.newgroups** ou **news.groups**, ou outros grupos e listas que tratem sobre criação de novos grupos.

Mas o que interessa mesmo é o que é possível fazer com este programa e como fazer, não é? Então não vamos perder nem mais um minuto.

Inscrevendo-se em um grupo

Voltando um pouquinho, dê uma olhada na **Figura 1**. É a partir dela que você pode se inscrever nos grupos de discussão. Mas como fazer isso? Note que na área que lista os seus repositórios de mail e os servidores de news que você já adicionou à sua lista, existe o servidor da PUC, que configuramos anteriormente. Selecione este servidor e pressione o botão "Subscribe". Uma janela como a da **Figura 3** surgirá, e o Collabra vai tentar se conectar ao servidor escolhido para buscar os grupos lá existentes.

Enquanto a conexão está sendo estabelecida, você pode acompanhar basicamente três fases: a primeira corresponde à tentativa de conexão propriamente dita, e durante esta fase você verá a seguinte mensagem na barra de estado da janela: "Contacting host: news.puc-rio.br" (Contactando servidor). A próxima fase ocorre depois que a conexão for estabelecida e o Collabra estiver trazendo os grupos existentes no servidor. Você verá a mensagem "Receiving discussion groups" (Recebendo grupos de discussão). E se tudo der certo, depois de receber todos os grupos você verá a mensagem "Document: Done" (Documento: Completo), e a janela ficará como na Figura 4, listando os grupos existentes no servidor.

Como mostra a figura, os grupos de discussão estão organizados em uma estrutura de diretórios, existindo, em cada grupo, uma série de subgrupos que vão se dividindo até chegarem a um conjunto de grupos de discussão indivisíveis. São nestes grupos que você deve se inscrever para discutir com outras pessoas. Parece complicado? Engano seu, tudo isso é mais fácil do que você pensa, basta começar a usar!

Para facilitar a sua vida e fazer com que você encontre logo o grupo em que deseja se inscrever, existe o botão "Expand All", que, ao ser pressionado, abre a estrutura de diretórios, exibindo todos os grupos existentes no servidor. Mas aí você vai dizer: "caramba, são muitos grupos! Vou perder um tempão para encontrar os que me interessam...". Não se preocupe, daqui a poucos instantes vamos lhe apresentar um método rápido para que você encontre o grupo que está procurando. E quando você se cansar de olhar para todos os grupos existentes ou estiver achando sua tela um pouco confusa, aqui está a saída: é só pressionar o botão "Collapse All" e a estrutura de diretórios será contraída. Fácil, não?

Ainda nesta tela, você tem a opção de cadastrar novos servidores de news, através do botão "Add Server". Surgirá uma tela pedindo que você entre com o endereço do servidor, e após esta informação ser fornecida o Collabra tentará iniciar uma conexão com o servidor. Se você não quiser que esta conexão se realize neste momento, basta clicar no botão "Stop" e ela será interrompida. Futuramente, quando você quiser buscar os grupos daquele servidor, é só pressionar o botão "Get Group" e a tarefa será realizada.

Se você reparar bem na tela da **Figura 4**, vai ver que na parte superior existem mais duas pastas que oferecem alguns serviços interessantes. Clicando na pasta "Search for a Group" (**Figura 5**) você poderá realizar a busca por um determinado grupo, como falamos anteriormente. Utilizando este serviço você não precisará mais procurar de um em um na lista de grupos da tela anterior.

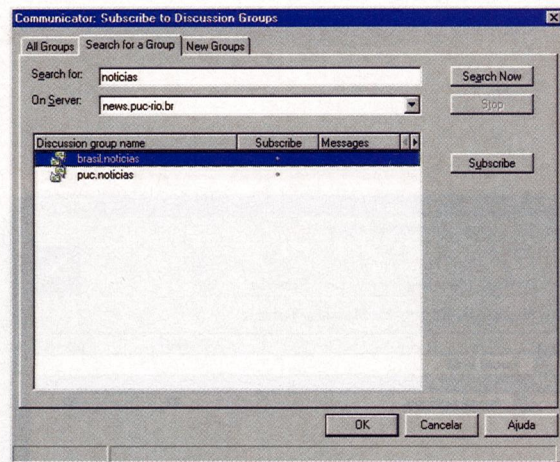
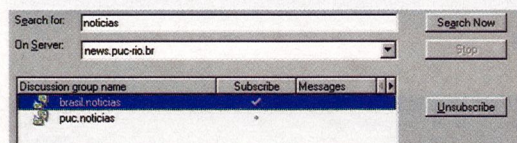
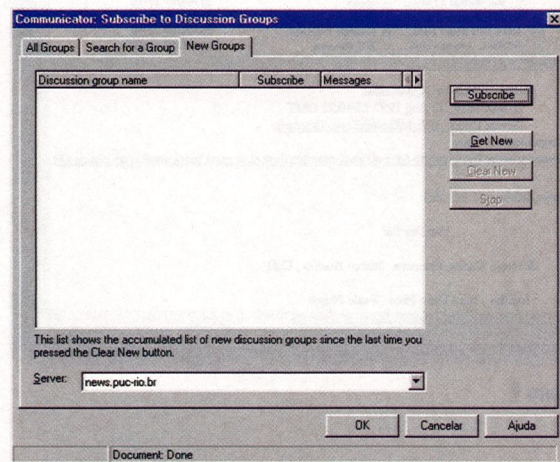



Figura 5

Figura 6

Figura 7

Sendo assim, vamos partir um pouco para a prática e procurar por algum grupo cujo tema seja "notícias". Digite esta palavra no campo "Search for", escolha o servidor no qual a busca deve ser feita (neste caso, **news.puc-rio.br**) e pressione o botão "Search now". Quase que instantaneamente você receberá dois grupos como resposta:

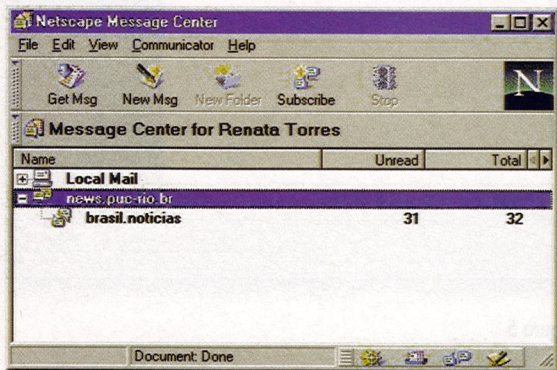



Figura 8

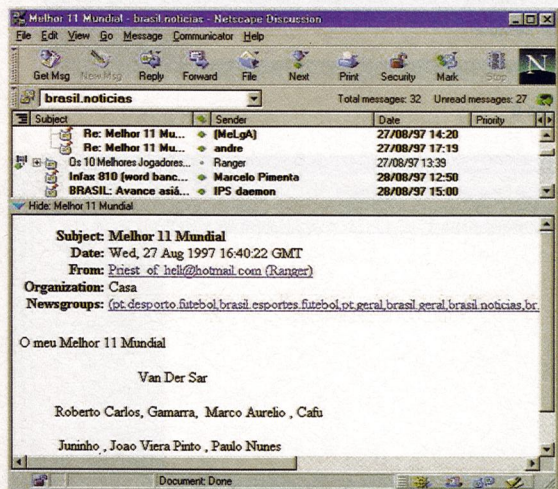



Figura 9

brasil.noticias e **puc.noticias**. Agora só resta se inscrever em um deles para a brincadeira começar.

Vamos escolher o grupo que trata de notícias brasileiras, o **brasil.noticias**. Para tornar-se um membro do grupo, selecione-o e pressione o botão "Subscribe". Uma outra maneira de se inscrever é clicar numa bolinha que existe logo depois do nome do grupo. Quando você se inscreve, esta bolinha se transforma em uma marca de check, como mostra a **Figura 6**.

A última pasta possui o título "New Groups" (**Figura 7**), e tem a função de listar os novos grupos de discussão que foram criados recentemente no servidor selecionado. Para receber esta lista, escolha o servidor no campo "Server" e pressione o botão "Get New". Se novos grupos foram criados neste servidor depois da última vez que você o acessou, eles serão listados na área livre. Se algum destes for de seu interesse, você pode se inscrever utilizando o botão "Subscribe".

Podemos descobrir agora quais foram as conseqüências da nossa inscrição no grupo sobre notícias brasileiras. Para isso, clique no botão "Ok" existente na parte inferior da janela e vamos ver o que acontece.

Participando ativamente

Como você percebe pela **Figura 8**, dentro do item relativo ao servidor da PUC, aparece o grupo **brasil.noticias**, indicando que você está inscrito nele. Além disso, percebe-se a existência de dois números após o nome do grupo: o primeiro equivale à quantidade de artigos existentes nele e que ainda não foram lidos; e o segundo corresponde ao total de artigos. Mas afinal, como fazer para ler estes benditos artigos?

Você deve estar lembrado que os artigos dos grupos de discussão e as mensagens de e-mail são lidos a partir do mesmo aplicativo, não é? Acontece que, dependendo do programa (Messenger ou Collabra), o aplicativo muda um pouco de aparência. Para poder ler os artigos do grupo brasil.noticias dê um duplo clique sobre o grupo, e uma janela como a da **Figura 9** aparecerá na sua tela.

Alguma semelhança com a janela de leitura de mensagens do Netscape Messenger? Total! Mas não se engane, este é o aplicativo de leitura de artigos do Netscape Collabra, e apesar de parecer idêntico ao Messenger, os dois possuem algumas diferenças que vamos apresentar agora.

Começando pela barra de ferramentas, preste atenção no botão "Reply". Além de poder enviar uma resposta para o remetente do artigo e todos os seus destinatários, você poderá enviar uma resposta para o grupo em questão ("Reply to Group") ou para o grupo e o remetente do artigo original ("Reply to Sender and Group").

Como você já deve estar esperando, aqui estão as dicas quentíssimas que sua revista predileta nunca deixa de dar. Vamos lá!

- Existe um serviço chamado Deja News (**www.dejanews.com**), que reúne a maior coleção de grupos de discussão na Internet. Você pode utilizar este serviço para procurar por artigos sobre um tópico específico, pesquisando em diversos grupos de discussão.
- Enquanto estiver lendo seu artigo, pressione a barra de espaço para mudar de "página". Se você estiver no final do artigo, esta ação o levará para o próximo artigo não lido.
- Você pode copiar artigos dos grupos de discussão em que está inscrito para a sua pasta de mensagens de e-mail. Isto permite que você crie uma única pasta que contenha todas as mensagens relacionadas a assuntos ou projetos particulares, mesmo que algumas delas sejam mensagens de e-mail e outras sejam provenientes de grupos de discussão.

Outra novidade, ainda na barra de ferramentas, diz respeito ao botão "Mark", que permite marcar os artigos de diversas maneiras. Eles podem ser marcados como lidos ("Read") ou não lidos ("Unread"); lidos por *thread* ("Thread Read" – mais detalhes adiante) e por categoria ("Category Read"); marcar todos como lidos ("All Read") ou especificar que o artigo será lido depois ("for Later"); e, por último, a opção de seleção por data ("by Date"), marca os artigos postados dentro de um período de tempo especificado por você. As demais áreas da janela são muito semelhantes à do Messenger, como você percebe pela figura. A lista de artigos e a região onde eles são apresentados para leitura funcionam da mesma maneira como no Messenger.

Um recurso interessante presente tanto no Collabra como no Messenger é a possibilidade de se estabelecer *threads* de artigos. Mas o que é um *thread*? Em inglês, "*thread*" significa linha, e aqui no Collabra ele serve para agrupar artigos que se relacionam de alguma maneira. Sendo assim, um *thread* interliga artigos relacionados, por exemplo, pelos seus *subjects* ou assuntos. Você pode pedir que os artigos sejam exibidos de forma que aqueles que tenham o mesmo assunto apareçam juntos. Como? Basta clicar nas pequenas linhas horizontais localizadas na parte superior esquerda da janela de lista de artigos.

Depois de criar um *thread* de artigos você pode navegar por ele, ou seja, seguir os artigos interligados, clicando no botão "Next" e escolhendo a opção "Next Unread Thread", que vai apresentar a seqüência de artigos não lidos. Além disso, é possível ainda monitorar *threads* de discussão específicos. Isto permite que você veja rapidamente somente os artigos que julgue importantes, o que é muito útil para aqueles grupos de discussão que geram muitos artigos. Para monitorar os *threads*, basta clicar com o botão direito sobre o artigo (na lista de artigos) e selecionar a opção "Watch Thread".

Você também pode utilizar o recurso de monitoração de *threads* nas suas mensagens eletrônicas. Para isso, siga os seguintes passos:

1. Selecione a mensagem que está no *thread* que você deseja monitorar;

2. No menu "Message" escolha a opção "Watch Thread";

3. Para visualizar somente novas mensagens nos *threads* monitorados, vá até o menu "View" e selecione "Messages"/ "Watched threads with new".

A partir daí, é só aproveitar o tempo que você vai economizar lendo mensagens desinteressantes, para acompanhar todas as novidades da *internet.br*! :-)

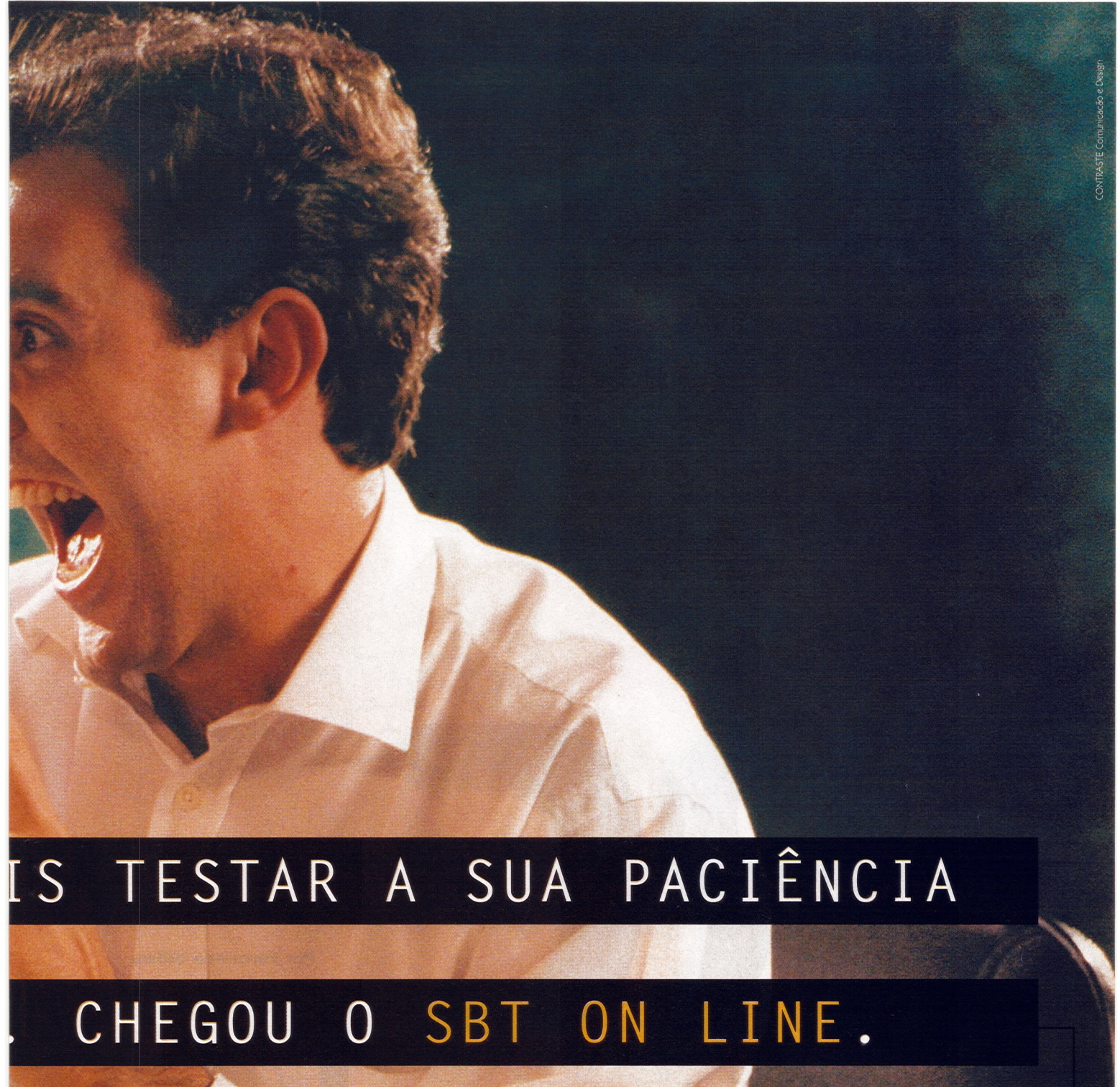
Criando novos artigos

Já que agora você será um usuário assíduo dos grupos de discussão, é óbvio que não podemos deixar de falar no que deve ser feito para enviar (ou postar, utilizando o termo correto) seus artigos para os grupos em que se inscreveu.

Sendo assim, vá até o menu "Message" e escolha a opção "New Message", ou então clique no botão "New Msg" da barra de ferramentas. Uma janela de composição de artigos surgirá em sua janela (**Figura 10**). Repare que o campo destinado ao endereço do destinatário da mensagem já está preenchido com o endereço do grupo de discussão selecionado na lista da janela principal de artigos. É muito importante que você confira este endereço para ter certeza de que o artigo será enviado para o local correto. Depois é só preencher o assunto (campo "Subject") do artigo e o seu conteúdo. Clique em "Send" e então é só esperar pela repercussão do artigo. Quem sabe você não será o criador de grandes polêmicas no mundo dos grupos de discussão?

Figura 10

Depois de dar um passeio como este pelo universo dos grupos de discussão, sugerimos que você pegue o seu Netscape Collabra e faça uma boa pesquisa pelos vários grupos que estão disponíveis por aí. Não se esqueça das características colaborativas do programa e descubra como utilizá-lo dentro das suas necessidades. No mês que vem temos um novo encontro marcado, nesta mesma bat-revista. Falaremos do Netscape Conference. Não perca!

Renata Torres
*(**renata@ediouro.com.br**)*
adora trabalhar em grupo, principalmente no grupo.br!

IS TESTAR A SUA PACIÊNCIA

. CHEGOU O SBT ON LINE.

ciados como o maior banco de dados do mercado financeiro em Tempo Real, a primeira página de busca com multipesquisa, Bate-Papo com capacidade de mais de 10.000 usuários simultaneamente e muito mais. Tudo, por uma **mensalidade fixa de R$ 35,00** com uso ilimitado de horas. Ligue agora mesmo para **0800 123 800 e faça uma assinatura** do SBT ON LINE. Assim, você troca a paciência pela inteligência.

INE

TERNET

por semana • e-mail: sbtonline@sol.com.br • site http://www.sol.com.br

Ilustrações: Bernard

IRC AVANÇADO

Scripts, robot e outros bichos!

IRC não é só lero-lero, blablablá. O Internet Relay Chat é uma verdadeira dimensão paralela, com suas regras, leis, esquinas, segredos, ataques, defesas, proteções, e até uma linguagem própria.

Por Fernando Villela

IRC vicia. Não tem cura.;-). Está em fase de implantação, na Inglaterra, uma clínica de desintoxicação IR Caniana, com repouso e abstenção absoluta. Um sujeito em Virgínia (USA) começou a esguichar sangue pelas pontas dos dedos, após cinco dias conversando pelos teclados sem parar. Em momento de desespero absoluto, uma garota apaixonada, a Mariposa de Belbalu, se lançou a lamber e beijar o monitor na ânsia de tocar o seu amado, um chinês de vista pequena e grande coração que vive em Pequim. E não foram

só casos de vício total. Um jovem estudante australiano, famoso após três anos no mundo virtual, deparou-se com a realidade: não conhecia pessoalmente 90% dos seus amigos... Revoltou-se com sua solidão real e estourou o monitor ao arremessá-lo do último andar de um prédio – quase acertando a cabeça de um incauto transeunte. Do vício do IRC sobrou a "lábia" e o gosto pela amizade, e hoje a figura vive conversando com estranhos nas ruas de Sidney.

Brincadeiras à parte (você não pensou que isso tudo fosse verdade, né¿), a verdade é que o universo mágico do IRC é completamente absorvente. Milhares de pessoas se plugam nas noites de todo o planeta apenas para interagir verbalmente, em tempo real, com outros seres. Que prazer diferente e moderno! Conhecer pessoas sem vê-las, papos à toa e sem compromisso, anonimato, personagens fascinantes... Quem nunca varou uma noite de olho vivo e dedo alerta nos chats da vida, que atire a primeira tecla – ou experimente pra ver...

Para ajudar os internautas brasileiros que têm vontade de mergulhar mais fundo no IRC, vamos dar algumas chaves e indicar novos caminhos. São tantas e tantas possibilidades, que logo é lembrada aquela máxima: quanto mais sabemos de uma coisa, mais percebemos que sabemos pouquíssimo sobre ela.

A dose é compacta, mas de efeito prolongado e impacto retardado. Por isso, desde já, o Ministério.BR adverte: IRC em demasia pode provocar tendinite, madrugadas em claro, desvios sociais, problemas familiares e contas telefônicas exorbitantes. ;-)

Fernando Villela
*(**fervil@ediouro.com.br**)*
é Editor da internet.br, um Bot do Espírito Santo, de script holístico. Adora um papo furado nas horas vagas ou nas vagas horas.
** Colaborou Fernando Vianna, o DeMoLiDoR, da Brasirc.*

ROBOTS

O seu amigo eletrônico!

Eles são legais, estão sempre por lá, e além do mais, não querem nem saber... Nesse IRC de gigantes, você já tentou falar com eles... antes.

Por BitHead

O significado da palavra "Robot" é escravo eletrônico. Esse é exatamente o seu objetivo, popularmente conhecidos como **Bots**, nos canais de IRC. São pseudo-usuários simulados por um programa (software específico), ou seja, por trás deles não existe alma alguma, somente bits e bits. O "mico" mais clássico do IRC, muito comum entre os internautas iniciantes, é entrar em um canal e ficar tentando conversar com um Bot, insistindo, logicamente em vão, pensando tratar-se de um usuário normal. O mané fica lá na maior boa intenção, mas falando com uma porta. :-)

Os amigos Bots, contudo, não são meras figuras decorativas. Desempenham o papel importante de organizar e administrar um canal, mantendo-o aberto 24 horas por dia. Podem também ser programados para expulsar, banir, dar recados, gravar o movimento do canal, proteger os Ops e até evitar floods e invasões (takeovers).

BOT sangue bom

Você, como usuário, pode se utilizar de algumas funções dos Bots, mas para isso é necessário que antes se apresente a ele, ou seja, se registre. Isto é feito através do comando **<<HELLO>>**:

Por exemplo, se você estiver no canal **#internetbr**, onde o Bot é webidú: **/msg webidoo hello**

Aguarde então uma resposta do tipo:
Hello ! I'm an eggdrop bot!
*I will recognize you by the hostmask *!xxxx@aaa. bbb. ccc*
Cya!

Beleza! Você já está cadastrado como amigo (user) do bot webidú! Para ele cumprimentar você, dizendo uma frase pré-definida sempre que entrar no canal, utilize o comando **<<INFO>>** (seguido do seu *nick*, ou apelido, e da frase escolhida) :

Exemplo:
/msg webidoo info bithead chegou na área, palmas para ele, gALLera!

Com isso, toda vez que o BitHead gostosão aqui entrar no canal, ele (eu!) será saudado pelo Bot! Existem outras coisas interessantes que podem ser feitas com os Bots, como por exemplo, deixar recados para outros usuários cadastrados nele (para conhecer mais ainda sobre os BOTS, recomendamos a leitura do arquivo **"BOTS DO IRC"**, escrito pelo BRAIN, help que pode ser encontrado em **www.ediouro.com.br/internet.br/v2.17/ircbot.htm**).

*BitHead 010110 da Silva 0110 Bandeira (**mineiro@pobox.com**), um ser vivo orgânico que pensa ser componente de um intricado sistema de redes digitais upgradable*

MIRCSCRIPTS

Os Scripts do MIRC turbinam suas madrugadas nos bate-papos da vida

Por Augusto César Campos

Todo usuário de IRC, após seus primeiros contatos com o mundo dos canais (ops, bots, kicks e bans), acaba ouvindo falar em scripts. Muitos têm a sorte de obter um bom script, e outros, mais interessados, resolvem descobrir como a coisa funciona e acabam desenvolvendo seu próprio script, ou alterando um já disponível, para adaptá-lo às suas necessidades específicas.

Você já tem um script? Está satisfeito com ele? Não importa qual seja a resposta a essas perguntas, agora você aprenderá um pouco mais sobre como os scripts funcionam, e onde procurar por bons exemplares na Internet.

Is-cri-pi-ti? O que é isso?

Os scripts são conjuntos de arquivos de configuração, ferramentas e arquivos de auxílio que modificam e incrementam o comportamento de um programa cliente de IRC. Existem scripts para a maior parte dos clientes (mIRC, PIRCH, ircii, xircon, ircle, etc.), mas neste artigo vamos nos concentrar apenas no mIRC, que é o mais utilizado (leia tutorial sobre ele na *internet.br #16*).

O mIRC é distribuído pelo seu autor original, na forma de um programa robusto e poderoso, mas pouco funcional. Ele contém a base sobre a qual o usuário pode construir o seu conjunto de aplicações. Embora seja plenamente possível utilizar o mIRC "puro", não é recomendável, pela total falta de aparatos que facilitariam a sua vida virtual.

Os scripts geralmente modificam profundamente o aspecto do mIRC, mudando desde suas cores e mensagens até a estrutura de menus, funções e comandos, acrescentando operações que o autor original do mIRC sequer imaginou que fossem possíveis.

Outro detalhe importante é a proteção. Os usuários de IRC em geral (não apenas de mIRC) estão sujeitos a diversos tipos de ataque, que têm por objetivo desestabilizar (ou até interromper) a sua conexão com a Rede. Alguns desses ataques são causados por falhas no próprio Windows – aí usuários de UNIX levam vantagem – e não podem ser resolvidos diretamente pelo script. Outros, como o CTCP Flood, o Chat Bomb e o Chat Flood podem, e devem, ser evitados pelos bons scripts, justificando que você não utilize o mIRC puro, optando por "envenená-lo" com um bom script.

Ah, tá! Mas e aí?

Existe uma infinidade de scripts disponíveis na Internet, prontos para serem utilizados. No entanto, escolher o script ideal não é tarefa fácil, já que além de variarem (e muito!) na qualidade e funcionalidade, os scripts de mIRC variam também nos seus objetivos. Antes de tudo, um alerta: não aceite scripts de estranhos, nem pegue scripts em sites obscuros na Rede. Prefira colher seus scripts diretamente nas home pages dos seus autores, para evitar surpresas desagradáveis...

Cada script se propõe a realizar algumas tarefas específicas, e você deve escolher o seu considerando o que deseja que ele faça por você. Ao escolher, tenha em mente as funções que deseja utilizar, e procure então o mais adequado a elas. Não se esqueça também da complexidade. Alguns scripts (principalmente os war scripts) são altamente complexos, e exigem muito mais do que um conhecimento superficial de IRC para poderem ser

---

Faça você mesmo: MEU BAT-CANAL

Como abrir um!

Por Fernando Vianna

Aprenda passo a passo como criar um canal na BrasIRC:

1. Conecte-se a algum servidor
2. Digite o comando **/join #canal** – susbtituindo canal pelo nome que você quiser batizá-lo. Por exemplo: **/join #internetbr**
3. Vá até **www.brasirc.com.br/bots**
4. Preencha o cadastro solicitando o seu roBOT.
5. Pronto! O canal será analisado e após alguns dias, se aprovado, seu Bot chegará ao canal desejado.

*Fernando Vianna (**demolidor@brasirc.com.br**), o DeMoLiDoR, é um dos responsáveis pelo marketing da BrasIRC.*

IRC.BR

Recordar é viver!!!

Outras matérias sobre IRC publicadas na *internet.br*

#2 - IRC, Primeiros Passos - www.ediouro.com.br/internet.br/v1.02/irc.htm
#8- Encontros vIRCtuais - www.ediouro.com.br/internet.br/v1.10
#9 - IRC no Brasil - www.ediouro.com.br/internet.br/v1.11
#16 - Tutorial MIRC 5.02 - www.ediouro.com.br/internet.br/v2.16/mirc.htm

bem utilizados. Os mais completos e profissionais são auto-instaláveis, ou seja, é só clicar duas vezes sobre o arquivo executável, que a instalação é realizada. Já os amadores precisam de um conjunto de instruções (que podem ou não acompanhar o script) básicas, que vão desde a descompactação do arquivo à criação de diretórios e ícones, ou alterações a serem executadas pelo usuário no mIRC.

Algumas das funções básicas de scripts são :

Proteção do usuário: evita que você seja vítima de ataques de CTCP Flood, Chat bombs e outros ataques pessoais comuns, cujo fim geralmente é que você "caia" do servidor. Se possível, acrescenta proteções contra ataques extra-IRC, como o *Nuke* e OOB bug, e inclui informações que auxiliam o usuário a evitar ataques mais pesados, como o *jolt* e *ssping*.

Proteção de canal: em geral, evita os floods básicos de canal (*text, action, join red notice flood*), impede a invasão do canal por clones (vários nicks controlados por um mesmo usuário, em geral com objetivos destrutivos), e em alguns casos, protege automaticamente contra as tentativas mais comuns de takeover de canal.

Operação de canal: facilita as tarefas dos ops (**OP**eradore**S**) de canal, incluindo os kicks, bans, topics e modes do dia-a-dia, e algumas funções extra que de vez em quando são muito úteis, como a manipulação automática de bots.

War: os *War Scripts* são em geral programas avançados, envolvendo várias ferramentas extra-IRC, que têm a função de derrubar outros usuários e/ou invadir e tomar canais. O fato de existir uma grande variedade de *war scripts* é que eles motivam a existência de mais e melhores scripts de proteção, embora deva-se considerar que eles em geral apresentam também proteções muito eficientes para seus usuários.

Adaptação: alguns scripts acrescentam funções que tornam mais fácil a vida dos usuários leigos. É o caso dos scripts que traduzem o mIRC para outras línguas, ou que realizam automaticamente funções exigidas pelas redes de IRC, como por exemplo o registro de nicks no nickserv.

Diversão: é comum que os scripts incluam funções de jogos, ou permitam a criação de frases divertidas, desenhos coloridos e sons.

Outras funções específicas: existem scripts específicos para algumas funções especiais. É o caso dos scripts de fserve, especializados na troca de arquivos. É o caso também dos scripts de IRCops, que auxiliam na manutenção das redes de IRC.

Posso personalizar?

Não é muito difícil personalizar seu script. Antes de alterar faça uma cópia dele como segurança, e depois experimente à vontade... As modificações simples podem ser feitas na própria configuração do mIRC, através das opções "Setup" e "Options", disponíveis no menu "File", bem como em "Tools"/"Colors" e "DCC"/"Options". Alterações em comandos podem ser editadas no "Tools"/"Aliases" e alterações em menus são feitas em "Tools"/"Popups" – todas elas sendo gravadas automaticamente. Alterações muito simples não precisam de qualquer domínio de mIRC para serem executadas. De qualquer forma, para os casos de pânico, é importante você ter a cópia, para poder então se recuperar :)

Para aprender a fazer alterações complexas, ou quem sabe a criar seu próprio script, você deve procurar informações disponíveis na própria Internet. Se você domina o inglês, vá direto à fonte: além de devorar o help oficial do mIRC e o versions.txt, que acompanha todas as versões deste programa, pegue na WWW a última versão do mIRC FAQ. Vale a pena! A FAQ é mantida pelo fundador do canal **#mIRC** da Efnet, usuário do mIRC desde as primeiras versões, e autoridade no assunto. Quando eu ingressei no projeto do DusK, que anteriormente era mantido apenas pelo DraVen, eu tinha cópias impressas e encadernadas da FAQ, e elas foram muito úteis para dominar a linguagem de scripting do mIRC.

Redes Brasileiras de IRC

Brasnet – www.brasnet.org/servidores.html
Alguns servidores:
irc.brasnet.org
rnp.brasnet.org
ebt.brasnet.org
br.brasnet.org
us.brasnet.org
cl.brasnet.org
ar.brasnet.org

Brasirc – www.brasirc.com.br
Alguns servidores:
irc.brasirc.com
irc2.brasirc.com.br
irc.kanopus.com.br
irc.ranet.com.br
irc.ufsc.com.br
irc.matrix.com.br
irc.travelnet.com.br

Como um segundo passo, ou o primeiro, caso você não saiba inglês, visite o meu site sobre scripting (pausa para o comercial: é o mais completo em português!), em **www.brasirc.com.br/mircscripts** – lá existem informações avançadas sobre mIRC, links para scripts, instruções detalhadas e exemplos – tudo original (a não ser quando indicado) e em português (com raras exceções). Quando você tiver seu próprio script, quem sabe você não o divulgue através da página?

Finalmente, se você quer fazer um script REALMENTE bom, você precisa ler a **RFC1459** – o documento oficial que especifica como os clientes de IRC devem se comunicar com os servidores, e vice-versa. No entanto, não tente dominar esta parte dos scripts (denominada ***"Raw"***) antes de compreender bem todas as demais.

Turco, grego ou irquês?

Desenrola, IRCamarada!

Por Thania Thaddeu

Ban: se o usuário for banido após ter sido expulso do canal, não poderá voltar até que alguém retire o *ban*. Pode-se banir o nick, mas o usuário poderá voltar com outro nome. Pode-se banir um endereço, assim o usuário não poderá mais voltar com nenhum nick. No caso de ser impossível determinar o username, pode-se banir todo o provedor ou domínio, de forma que todos os usuários do mesmo provedor ou domínio estarão impedidos de entrar. Em muitos servidores internacionais, o Brasil inteiro está banido por causa de *takeovers* feitos por alguns brasileiros.

Clones: usuários falsos utilizados pelos hackers para dar floods. Podem ser detectados pelo endereço, pois possuem o mesmo IP de quem o utiliza.

CTCP: normalmente através dele pode-se conseguir informações sobre um usuário como nome real, e-mail, programa que está usando, etc. Pode ser um meio de provocar flood. Quando o seu programa recebe um CTCP, ele envia a informação solicitada. Se muita informação for pedida ao mesmo tempo, como o serviço é automático, o CTCP vai colocar na Rede muitas frases seguidas. O servidor provavelmente interpretará que está dando flood e você será desconectado.

Flood: repetição seguida de mensagens, e em pouco espaço de tempo. Atrapalha o andamento dos canais e dos servidores, aumentando o lag e provocando netsplit. Repetir 3 vezes a mesma frase seguida já é considerado flood em alguns canais.

IRCops: Os IRCops são os responsáveis pela organização do IRC, no nível dos servidores e redes. Em geral não interferem no andamento dos canais – controlados pelos Ops. Podem dar Kill, K-line e G-line, entrar em qualquer canal (mesmo os protegidos por senha), e ter status de OP sem precisar que alguém lhe dê esse status. Na hierarquia, encontram-se acima dos Ops, Bots e Masters.

Kick: do inglês, chute. Acontece quase sempre quando alguém está atrapalhando o bom andamento do canal. O operador pode expulsar o visitante indesejado através do comando kick, mas a pessoa pode voltar ao canal. Também acontece, em alguns canais, como uma forma de "trote" nos novatos.

Kill: é um comando especial, que somente pode ser dado por um IRCop. Faz com que a pessoa seja desligada do IRC, mas ela pode voltar, se entrar novamente no servidor. É usado para advertir algum usuário que esteja criando confusão ou quando duas pessoas tentam usar o mesmo nick. Quem estiver com o nick há mais tempo permanece, o outro é killed.

Lag: uma espécie de "engarrafamento de dados". Se um servidor só tem capacidade para transmitir 5 linhas de texto e existem 10 usuários mandando frases ao mesmo tempo, 5 dessas mensagens ficarão na fila esperando sua vez. Isso faz com que as pessoas não recebam sua mensagem exatamente em "tempo real". Dependendo do caso, é melhor mudar de servidor.

Master: é o dono do bot ou um usuário autorizado. Programa as funções do bot e habilita ou desabilita outros masters.

OP: forma abreviada de operador, ou operator. É a pessoa que possui o símbolo @ ao lado do nome. Seu status permite o uso de comandos especiais no canal, entre eles banir, kickar ou dar status de OP a outras pessoas.

Takeover: é o "roubo" de um canal das mãos dos seus administradores. Em geral, os hackers de IRC usam scripts para provocar flood. O flood sobrecarrega os servidores, provocando netsplit. Se durante o netsplit o hacker conseguir ficar em um servidor onde o canal esteja sem operadores, automaticamente receberá status de OP. Assim, quando a Rede voltar a se unir, usando um script ela poderá retirar o status de todos os operadores e assumir o comando do canal. Às vezes os *takeovers* são batalhas entre rivais, apenas uma parte de uma confusão muito maior. Em outros casos é apenas um "terrorismo" alegre, algo como um trote. O hacker toma o canal e o devolve algum tempo depois.

Topic: descrição do canal. Em geral, é informado logo que se entra em um canal. Na maioria dos canais organizados que têm bots, só operadores podem mudar o topic. Pode ser usado para descrever o "assunto do dia" ou mesmo divulgar eventos, IRContros ou dar recados de interesse geral.

Utilização de '|': essa "barra" é utilizada para comandos complexos que precisam ser digitados de uma vez só. Por exemplo, o usuário gostaria de entrar em um canal, tocar o arquivo macarena.wav e sair do canal. Nesse caso, o comando deveria ser: /join #canal | /wavplay #canal *macarena.wav* | /part #canal

*Madame Thania Thaddeu (**thania@uol.com.br**) odeia piano, mas adora português e IRC, e socorre os náufragos da língua do ciberespaço.*

Os Tops Scripts recomendados!

Oba! Quais são os bons?

Escolha livremente o seu script. Lembre-se de visitar as home pages oficiais para saber detalhes sobre os scripts, e ter a certeza de que está pegando a versão mais recente disponível. Aqui estão alguns dos melhores scripts da Internet, para ajudar na sua escolha.

DusK - O DusK é o script oficial da BrasIRC, o mais usado nas redes de IRC nacionais. Possui características avançadas de proteção de usuário e de canal e operação de canal, e é 100% original. É fácil de operar e apresenta muitas opções de frases feitas, cores, sons e todos esses detalhes que tornam o IRC mais divertido. O site do DusK contém, além do próprio script disponível para download, uma série de utilitários adicionais, informações sobre scripts e programas de proteção. E o que é melhor: tudo em português!

irc.n - Um dos melhores scripts de proteção, em inglês, disponíveis para download, o irc.n faz de tudo um pouco. Possui todas as funções necessárias ao usuário comum de IRC, embora seja ligeiramente complexo de operar. É um excelente script, para quem realmente deseja usar o mIRC completamente, e sabe inglês.

7th Sphere - Referência básica em termos de war script, o 7th se auto-intitula um "inimigo da igualdade de oportunidades". Ele tem uma série de ferramentas que, quando bem utilizadas, ajudam a ter uma boa experiência no IRC, e quando mal utilizadas, podem arruinar a conexão dos outros usuários e transformar você em uma pessoa malvista na Rede. Apesar de todo o seu poder, a interface com o usuário deixa a desejar, e é muito difícil ter domínio sobre todas as opções que o script oferece.

RevPower - Apesar de não ter mais lançado novas versões, o Rev ainda tem uma série fiel de admiradores e usuários. É ao mesmo tempo um script de operação de canais e de proteção e um war script, com ferramentas perigosas, como o anonymail e o revping. Mas lembre-se: ninguém vai admirá-lo você ou achá-lo esperto por saber usar (e usar mal) essas ferramentas. Elas têm sua utilidade, e devem ser utilizadas com critério.

Insanity - Outro script de war. Não traz nada que o 7th e o RevPower não tenham, mas tem uma abordagem ligeiramente diferente, um pouco mais fácil de usar (e menos poderoso).

E não é só isso!

Em muitos sites especializados você encontra **addons** (leia "adiôins"), arquivos especiais que adicionam funções genéricas a scripts. Existem addons de proteção, de war, de frases coloridas, de músicas, e muitos outros tipos. Procure pelos addons nas páginas listadas nesta matéria, leia atentamente as instruções no site e no próprio addon, e tente instalá-los. Lembre-se de que o ideal é sempre manter uma cópia de reserva do seu script original, para recuperar-se de possíveis catástrofes em suas experiências. E não saia freneticamente instalando todos os addons que você encontrar. Às vezes eles são incompatíveis uns com os outros, ou com o seu script. Finalmente, lembre-se da velha máxima: cuidado ao aceitar doces de estranhos. Você nunca sabe o que um addon (ou um script) realmente faz, até que começa a utilizá-lo.

Não há nada de errado em você personalizar o seu script, colocar seu nome nele, ou até montar verdadeiros Frankensteins, juntando partes de vários scripts, para fazer o seu próprio superscript. Mas fica muito feio pra sua moral quando você pega um script feito por outra pessoa, modifica e disponibiliza para outros usuários como sendo seu... Até porque ninguém realmente vai acreditar que foi você mesmo que fez. O site do 7th Sphere tem uma seção especial (Lamers Gallery), onde cita os pretensos autores de scripts que se limitam a alterar o 7th e passar adiante (acho que eles ainda não perceberam que um script nacional relativamente conhecido é uma cópia descarada do script deles).

Eu e o DraVen nos divertimos vendo os esforços de alguns usuários que alteram o DusK e tentam passar adiante como sendo criações suas. Em duas palavras: não faça. Isso não convence ninguém... Use sua criatividade e faça o seu próprio script, você vai lucrar muito mais.

*Augusto César Campos (**brain@brasirc.com.br**) é IRCop e vive away.... É um dos responsáveis pelo Dusk e possui uma página especializada em Ircontros:* ***www.netsix.com.br/brain.***

IRCMarks
Sites especializados em scripts de mIRC

- **Site em português sobre scripts:** www.brasirc.com.br/mircscripts
- **Sites do DusK:** www.brasirc.com.br/dusk ou www.matrix.com.br/dusk
- **Site oficial do mIRC:** www.mirc.co.uk
- **X-Calibre (lista dos 10 mais populares scripts internacionais):** www.x-calibre.com
- **Hawkee (informação em inglês, scripts para download):** www.hawkee.com
- **7th Sphere (scripting e IRC hacking):** www.7thsphere.com
- **E-mail oficial da BRasIRC sobre scripts de mIRC : mircscripts@brasirc.com.br**

ETECÉTERA...

Por Patricia Diniz

Etecétera... estará todos os meses na sua internet.br mostrando as curiosidades e os fatos mais polêmicos que estão acontecendo na Era Digital. Você poderá ver sempre por aqui: o "tema do mês"; hot links; buscas com palavras relacionadas; o site mais badalado; um pingue-pongue com os personagens envolvidos no assunto; dicas para você navegar melhor; e um destaque especial sobre o que agitou a Internet nas últimas semanas. Aproveite este espaço!
Deixe a vergonha de lado e faça sugestões, críticas, enfim, coloque a boca no trombone. Para isso, é só enviar um e-mail para etc@ediouro.com.br

TEMA DO MÊS

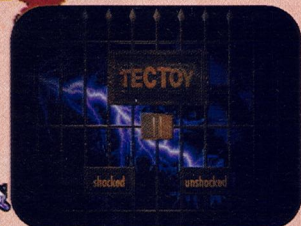
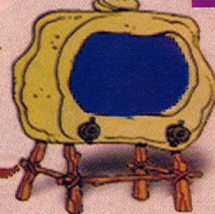
12 DE OUTUBRO CRIANÇAS

Como este mês é dedicado inteiramente aos baixinhos, resolvemos inaugurar o *Etecétera...* especulando como a Rede acolhe as crianças e como elas estão se adequando à mídia digital. Em **achados&perdidos** pesquisamos páginas que continham palavras referentes aos internautas mirins e que também lembram a padroeira do Brasil, Nossa Senhora Aparecida. Um detalhe interessante que pudemos constatar, é que a maioria das páginas se referem a crianças desaparecidas (cerca de 20 documentos). É a Internet servindo de reflexo da realidade brasileira e assumindo o papel de um precioso canal de comunicação.

ACHADOS & PERDIDOS

PALAVRAS-CHAVE	Nº de documentos encontrados nas ferramentas de busca brasileiras				
	CADÊ www.cade.com.br	SURF www.surf.com.br	ONDEIR www.ondeir.com.br	RADAR UOL www.radaruol.com.br	ACHEI www.achei.net
criança	237	175	136	247	45
"nossa senhora aparecida"	–	15	–	1	3
"criança **AND** nossa senhora aparecida"	–	1	–	127	2
infantil	110	202	61	62	93
"desenho animado"	37	38	–	133	7
"jogo infantil"	3	9	–	145	9
docinho	2	1	0 (47 com doce)	7	28
"home pages pessoais criança"	5	13	–	9	1
"fotos criança"	10	43	–	5	1

HOT HOT HOT

- Garfield Online - www.garfield.com
- A Home Page Oficial da XUXA! - www.xuxa.com.br
- Terra Encantada Web Site - www.terra-encantada.com.br
- Children's Literature Web Guide - www.ucalgary.ca/~dkbrown/index.html
- KidsCom - www.kidscom.com
- Hanna Barbera - www.iis.com.br/~kywal/hb2.htm
- Lego - www.lego.com
- Preschool - www.ames.net/preschool_page/index.html
- Disney - www.disney.com
- Dogz your computer Petz - www.dogz.com
- Saúde Infantil - http://ronet.com.br/~babydoc
- Você já viu nossas crianças? - http://ultra.bastecnet.com.br/children
- Turma da Mônica - www.monica.com.br
- Tec Toy - www.tectoy.com.br/index.html
- Apple Corps - http://jubal.westnet.com/apple_corps/apple_corps.html
- Major League Soccer KidZone - www.mlsnet.com/kidzone/index.html
- Kid's Corner - www.flash.net/surf/edu.html

TROCA DE BITS

Lucas Alvim Bichara Costa, internauta, 12 anos.

Primeiro foi a geração coca-cola. Agora, estamos caminhando para a dos bits e bytes, uma turminha ligada em circuitos, redes, softwares, games e Internet. Lucas Costa Alvim Bichara, 12 anos, é um integrante desta nova trupe que cresce em meio a turbulência digitalizada da comunicação. Mais conhecido na Net como "CHiU", ele adora jogar bola, nadar e, é claro, navegar pelas ondas da Rede, "esporte" que pratica desde outubro de 96. Lucas está cursando a sexta série do colégio Pitágoras, de Belo Horizonte, e organiza o seu tempo de estudo com as duas horas que costuma dedicar às suas excursões na Internet, admitindo que passa mais tempo na Rede do que vendo a televisão. Ao contrário de muitos internautas, Lucas não se considera um viciado em "chatear" (bater papo), mas admite que sua tentação digital são os jogos online, e o seu favorito é o Quake. Ele possui até um clã do game, que tem como endereço virtual: www.geocities.com/TimesSquare/Alley/3719. Estes meninos vão longe...

.BR – O que o levou a entrar na Internet?

Lucas – Me interessei quando fui na casa de um tio meu e fiquei fuçando lá... Depois não resisti e fiquei perturbando meu pai para ele abrir uma conta em algum provedor aqui em BH.

.BR – O que você costuma fazer na Rede?

Lucas – Meu grande vício é o jogo Quake! Passo horas e horas jogando! Também gosto muito de usar o ICQ, que fiquei conhecendo pela própria internet.br. :-)

.BR – Qual é o seu roteiro pela Teia?

Lucas – Procuro visitar sites diferentes. Nunca fico visitando um site muitas vezes. Mas, como todo mundo, tenho um preferido, que é o ZAZ. O que eu não costumo fazer é "chatear", como muitos dizem por aí... De vez em quando entro no bate-papo do UOL ou, então, uso o Palace ou IRC.

.BR – E quanto a sua família? Eles também estão plugados na mídia digital? Você já ensinou alguma coisa a eles?

Lucas – Só eu e um de meus irmãos, mas sou o mais viciado em Internet por aqui. Provavelmente, a única coisa que ensinei aos meus pais foi como abrir o Netscape! :-)

.BR – Você já sofreu algum tipo de proibição para acessar a Rede?

Lucas – Mais ou menos. Já tive horário definido, mas isso não acontece mais. Eu mesmo me controlo.

.BR – Você tem amigos e namoradas no ciberespaço?

Lucas – Tenho muitos amigos. Sendo que alguns eu conheço pessoalmente. Mas não acho que namorar deva ser legal. Na Internet, entendam bem!

.BR – Você já deixou de sair com seus amigos para ficar navegando?

Lucas – Um dia fiquei jogando Quake enquanto alguns amigos meus iam a um show. Mas isso aconteceu na época que eu era viciadíssimo em Internet. Hoje só sou viciado...

.BR – E o que você conversa com eles?

Lucas – Só converso sobre a Internet quando estou navegando nela. Quando me reúno com meus amigos, costumo conversar sobre assuntos diferentes.

.BR – Qual a sua opinião sobre crescimento da Internet?

Lucas – Se a Internet não estivesse crescendo, tantas pessoas, assim como eu, estariam nela? A Internet ainda tem muito caminho pela frente.

.BR – Como você acha que a Internet será no ano 2000?

Lucas – A Internet no ano 2000, na minha opinião, terá muitos novos recursos, novos modos de utilização e mais vantagens ainda. Provavelmente, a Internet no ano 2000 não será mais por linha telefônica e será muito mais rápida (se Deus quiser :-)).

.BR – Para terminar, qual a profissão que você deseja seguir?

Lucas – Quem sabe um Webmaster? Dizem por aí que é a profissão do futuro...

SE LIGUE NESSA!

A nossa dica vai para todos que ainda cultivam sua alma criança e para os baixinhos que vivem com todo fervor esta idade maravilhosa. O site **Net DS - kids** (**www.netds.com.br/kids**) foi feito para você relaxar e se divertir. Para começar, que tal aprender um pouco sobre sua saúde? A seção "Os dentes" ensina como manter a higiene bucal, com gráficos explicativos sobre a utilização do fio dental e o porquê da dor de dente. Mas caso você queira surpreender seu pai e sua mãe fazendo alguns quitutes para o lanche, é só ir até o item "receitas" e preparar deliciosas guloseimas como mousse de maracujá, biscoito de mel, frapês, vitaminas etc. Hummmm... ;-p

E para incrementar a brincadeira, o que você acha de inventar seus próprios brinquedos? O site ensina como fazer massinhas caseiras, tinta para pintura e casa de bonecas. Tudo para promover a diversão entre baixinhos e altinhos. Não deixe ainda de dar uma olhada na seção "O que é, o que é"; "Livros"; e "Conheça a galera", onde você encontra vários amigos e também pode deixar o seu recado para outros internautas mirins.

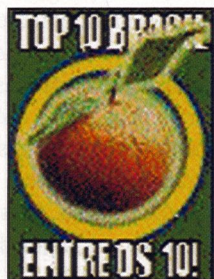
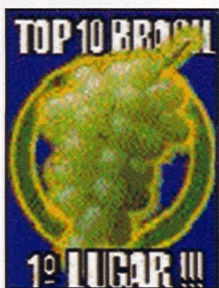
BOATO OU VERDADE?

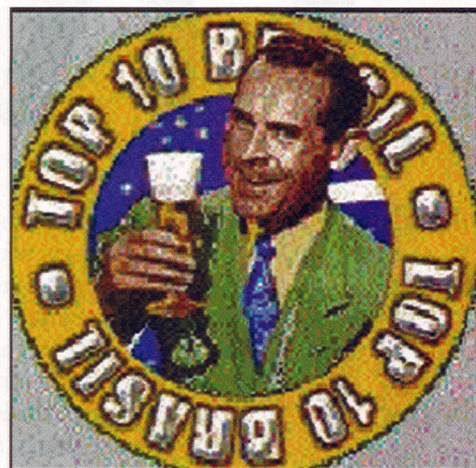
Nasceu mais uma versão do badalado browser da Microsoft, o Internet Explorer 4.0 (**www.microsoft.com/ie**). Depois de passar por bons e maus pedaços em seus pré-lançamentos como, por exemplo, o problema com a segurança, ele veio para papar o mercado da Netscape.

Antes mesmo do lançamento, quando o preview 2 do software estava circulando, a Microsoft teve que mudar seus planos em relação a nova versão.

Isto ocorreu devido a reclamações de seus consumidores que não gostaram da integração do browser com o sistema operacional. Ao ser instalado, o IE 4.0 é incorporado no desktop, tornando-se uma janela de intercâmbio com a Internet e com os arquivos do computador, possibilitando que o usuário navegue por seus documentos como se estivesse navegando na Web, com um simples clicar no mouse. Por incrível que pareça, este recurso não foi bem aceito pelos usuários.

Uma das grandes mudanças é que a maior parte destes recursos de integração com o sistema operacional será ativada pelo usuário, isto é, o internauta escolherá se quer ou não usar estes novos dispositivos. O software está disponível nas versões *mínima*, *padrão* e *completa*. A instalação mínima, que contém somente o browser, não mudará de nenhuma forma a interface do Windows. Os usuários desta versão que quiserem inserir os novos componentes deverão ir no site da Microsoft (**www.microsoft.com**) e baixá-los. Todas as três versões contarão com os recursos da tecnologia Push.

E não foi só isso. Parece que a "era de azar" rondou mesmo o preview 2 do browser. Não é que descobriram que os usuários do Explorer podem correr o risco de terem seus arquivos corrompidos (!).

TOP 10 BRASIL

Atenção webmasters de todo o país! A internet.br e a 10 minutos estão se unindo no Top 10 Brasil, um concurso público e democrático para os internautas elegerem as melhores home pages brasileiras. Para participar é só você ir até: www.10minutos.com.br/top10brasil e votar no seu site favorito. Todo mês você verá aqui a lista dos mais votados. Não perca tempo. Fale com seus amigos e começe sua campanha no ciberespaço.

O Massachussets Institute of Technology – MIT (**http://web.mit.edu**) – foi o responsável pela descoberta. O bug permite que os Webmasters maliciosos construam applets Java que possam apagar ou destruir arquivos no sistema Windows.

O mecanismo funciona mais ou menos assim: um usuário visita um site que contém estes applets, que por não serem detectados rodam automaticamente por "trás das cortinas" do Windows, destruindo os documentos dos internautas. Bizarro, não?! O problema é referente à implementação do Java na última versão beta e no IE3.0 quando ele é usado com a versão 2.0 do software de desenvolvimento de Java da Microsoft. A sorte grande está entre os adeptos da maçã, pois os usuários de MAC não são afetados. :-)). Segundo a empresa do titio Bill, o bug será consertado nas versões finais do IE4.0 e do Java SDK 2.0. Se você ficou apavorado, conheça mais sobre estes "probleminhas" em **www.microsoft.com/ie/security/?/ie/security/directxbeta.htm**. Mas acreditem se quiser, apesar disso, segundo a Microsoft, cerca de um milhão de cópias do preview 2 foram baixadas de seu site. =:-o

Ah, aqui vai mais uma dica. Se você quer ficar por dentro das últimas notícias do IE 4.0 e é usuário do programa de webcasting BackWeb(**www.backweb.com**), vale a pena assinar o canal "Microsoft Internet Explorer 4.0 Preview". Você receberá no seu computador novidades fresquinhas sobre o browser e também sobre a empresa de Bill Gates. Boa exploração!

Patricia Diniz
(patdiniz@ediouro.com.br)
é editora-assistente da internet.br e adora buscar fatos curiosos e polêmicos no ciberespaço.

Por Paulo Vianna

Muito dinheiro já circula hoje pelas veias da Internet. Quantia que, em poucos anos, deverá multiplicar-se em grande proporção. Informações valiosas também cruzam distâncias físicas enormes, transformadas em numerosos bits, irradiados pela Rede entre bancos, empresas, internautas, usuários e consumidores, por todo mundo afora. Mas e a segurança de todos estes dados?

Vai bem, obrigado. Na verdade, em amadurecimento: ainda em crise de adolescência, cheia de entusiasmo e disposição, com uma vida brilhante pela frente – mas ainda insegura e bastante instável. Merece um pouco de confiança, até para que evolua saudável e independente, mas ainda carece de responsabilidade e experiência.

E justamente a desconfiança quanto à segurança, indispensável ao comércio e à circulação livre de dados na Internet, tem sido o grande freio para uma explosão econômica que deveremos presenciar no ciberespaço, dentro de pouquíssimo tempo. Credibilidade é o que ainda falta quando a questão é transação virtual – seja em valor monetário ou informação privativa. As pessoas não gostam de confiar seus números de cartão de crédito na Internet porque têm medo – com um pouco de lógica, já que existem casos, e não poucos, de hackers que os interceptam, utilizando-os em próprio benefício. E o e-mail, é seguro? Pode ser violado, lido ou interceptado? A paranóia quanto à segurança no mundo virtual é viva na mente dos internautas e até dos "unpluggeds", e um prato cheio – constantemente alimentado – para os escândalos da imprensa mundial.

Outras modalidades de dinheiro moderno, como o cheque, cartão de crédito, travelling cheks e vales postais, também são, de certa forma, um capital virtual. Não pegamos ou vemos o valor em espécie, em seu correspondente papel-moeda, mas os utilizamos como real valor e sem cerimônia nenhuma, transportando e trocando somas através deles. Se confiamos nesses meios, é porque eles têm credibilidade social conquistada. Já a Internet, hummm...

Centenas de protocolos, produtos e tecnologias vão sendo desenvolvidos a sete chaves nos porões da Internet, enquanto você preenche um cheque. Alguns já estão sendo testados e aperfeiçoados na própria Rede, com sucesso ou desconhecimento do público. Você conhecerá aqui os mais badalados e promissores, e pode até experimentá-los em sua casa no seu micro, ou com o seu próprio dinheiro. O objetivo é um só: a tão sonhada credibilidade para o mundo digital. Aí está o pulo do gato, que será fruto da evolução na segurança dentro do universo digital. Se ainda não chegamos lá, falta pouco...

Para você, o usuário, o importante agora é ter segurança e acreditar no negócio. ;-)

ÇÕES CONFIÁVEIS

CHAME A SEGURANÇA, TEM DINHEIRO NA REDE!!!

SEGURE-SE QUEM PUDER

Esses tempos ultramodernos acrescentaram novas versões ao adágio "tempo é dinheiro". Agora, Internet também é dinheiro. A questão é: de que tipo? Para responder esta pergunta, empresas e instituições do mercado financeiro internacional estão estudando formas de estabelecer um padrão que resolva de uma vez por todas a questão da credibilidade da Internet como praça de negócios. Mas apesar da urgência e do evidente interesse de todo mundo em trabalhar com um idioma comum, nenhuma das diversas modalidades de dinheiro eletrônico ainda se firmou como "a" moeda virtual definitiva.

O sistema mais antigo simula uma conta-corrente tradicional. No First Virtual Bank, por exemplo (**www.firstvirtual.com**), depois de preencher formulários e navegar por diversas telas, o aspirante a correntista digita o número do seu cartão de crédito. O processo, realizado em home page "protegida", gera um número de identificação pessoal (PIN) — a chave que autoriza os débitos no cartão. Sua principal vantagem é que o número real do cartão viaja na Rede apenas uma vez, minimizando os riscos. Nesse sistema, as despesas são feitas com o PIN, senha e confirmação por e-mail. Funciona, mas o esquema trabalha sob uma criptografia relativamente simples, além de ser burocrático demais; talvez por isso tenha tido pouca aceitação. Se você quiser fazer compras numa loja que só aceite este tipo de dinheiro, terá antes que se submeter a uma confusa rotina de credenciamento para só então adquirir o que lhe interessa. As empresas garantem que não há registro de fraude mas pelo sim, pelo não é melhor agir com cautela: não se costuma divulgar as próprias falhas de segurança, sobretudo num serviço tão delicado.

"É bom lembrar que a mais remota possibilidade de alguma falha na segurança dessas empresas abala seriamente sua credibilidade", alerta Henrique

Faulhaber, diretor da ISM Networking e consultor em comércio eletrônico. E ninguém deve esquecer que a credibilidade de uma moeda virtual deve ser a mesma do mundo real.

Há ainda sistemas que transformam o micro numa espécie de agência bancária, como o serviço do DigiCash (www.digicash.com), transferindo dinheiro virtual para um software cliente instalado na máquina e operando com débitos que devem ser comunicados ao banco (a conta-corrente de verdade) à medida que ocorrem. A fragilidade do sistema, também nesse caso, não está no processo: o problema reside na segurança. Se, por um lado, a Inter-

Principais serviços de Segurança

CHAVES E CADEADOS

Tranque com estas correntes (links) para se manter protegido

● **The First Virtual Bank** (www.firstvirtual.com)

O First Virtual expede um PIN (Personal Identification Number), baseado num acordo que prevê débitos no seu cartão de crédito a cada vez que o PIN for acionado com a senha correta. A empresa garante que o número do cartão está fora do alcance da Internet e que ninguém tem acesso a ele. Na hora da compra na Internet, o First Virtual envia um e-mail confirmando a transação. Uma vez confirmada – basta um simples "Yes" como resposta – a transação é concluída.

● **CyberCash** (www.cybercash.com)

O CyberCash usa o protocolo SET, mas o faz baseado ainda na criptografia de 40 bits, autorizada pelo governo americano. Vai adequá-lo certamente a uma eventual liberacão da tecnologia de 128 como produto de exportação. O esquema é o mesmo: instala-se um software na máquina e ele vai debitando as despesas no cartão, através de senhas e confirmações via e-mail.

● **DigiCash** (www.digicash.com)

O produto da DigiCash baseia-se num software cliente e uma forma de dinheiro virtual (o e-cash, propriamente dito). Para trabalhar com ele, você faz uma "retirada" no seu banco de verdade e "deposita" esta quantia no seu computador. O usuário pode então gastar esse dinheiro em qualquer estabelecimento que aceite DigiCash. O software permite pagamentos entre duas pessoas físicas também, através de uma conexão com os serviços de home-banking.

● **Certisign** (www.certisign.com.br)

A Certisign oferece um certificado capaz de garantir a identidade digital do internauta diante de qualquer website — ou pessoa física — que também use o sistema de certificação digital. A idéia se baseia em unir duas chaves complementares de criptografia através de uma senha (que pode ser até uma frase). A chave secreta, guardada no computador do usuário, contém um número de série registrado no 2° Cartório de Títulos e Documentos. Quando o sistema verifica a consistência das chaves, a transação é concretizada. É o único sistema que garante a identidade digital do internauta em território brasileiro.

Não deixe de conhecer também os seguintes endereços:

● Análise geral sobre o assunto:
www.visao.com.br/people/aver/ucsmain.htm

● Estágio da criptografia em vários países no mundo:
http://cwis.kub.nl/~frw/people/koops/lawsurvy.htm

● É possível quebrar chaves assimétricas?:
www.crypto.com/key—study/

● Promovendo o comércio online:
www.crypto.com/procode

● Tudo sobre o protocolo SET: **www.rsa.com/set/**

● Campanha da chave dourada:
www.eff.org/goldkey.html

● Coalizão pela Privacidade na Internet:
www.privacy.org

● Literatura PGP:
www.pgp.com
http://web.mit.edu/network/pgp.html
www.geocities.com/SiliconValley/Heights/8237/
www.geocities.com/CollegePark/Union/6468/
http://web.mit.edu/network/pgp.html
www.mantis.co.uk/pgp/pgp.html
www.ifi.uio.no/pgp/
http://ftp://net-dist.mit.edu/pub/PGP/

net transformou a Torre de Babel da informática num lugar habitável e universal, por outro isto é possível apenas porque o TCP/IP é um protocolo aberto, sem qualquer espécie de proteção.

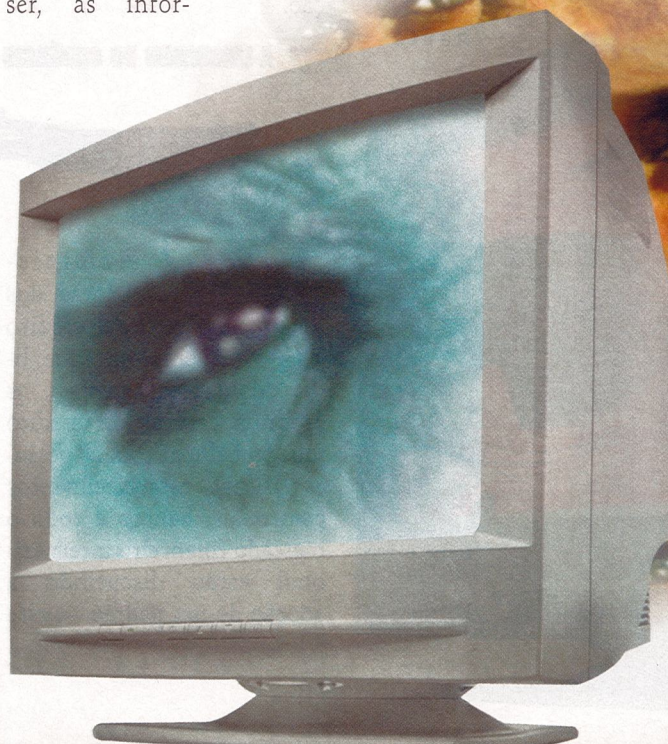
O argumento mais comum contra esses serviços, entretanto, é a falta de simplicidade. Há clientes que desistiram deles porque lhes pareceu estarem atolados num emaranhado de números, cliques e mensagens cujo propósito é apenas levantar uma cortina de fumaça que encobre a fragilidade do esquema. E, pensando bem, se tudo se resume a usar o cartão de crédito, por que então não fazê-lo diretamente, com uma criptografia efetivamente indevassável?

Uma boa equipe de matemáticos e hackers com computadores de médio porte pode, sim, monitorar e interceptar uma ligação telefônica no nível de encriptação em que essas empresas atuam. "A única forma de evitar isso é aumentar o nível de encriptação, porque, como se sabe, quanto mais tempo for preciso para "abrir" uma transmissão, menos interessante isto será do ponto de vista econômico", comenta Marcio Liberbaum, diretor da empresa carioca Certisign, única certificadora digital operando no país.

IDENTIDADE DIGITAL

A certificadora vende um serviço diferente, baseado internamente na criptografia de chaves de 1.024 bits. Para se ter uma idéia do que este número significa, calcula-se que nem 200 computadores, fatorando operações aritméticas durante 24 horas por dia, durante oito anos, conseguiriam "abrir" uma chave dessas. No sistema de criptografia assimétrica, adotado pela Certisign, esta chave é dividida em duas partes: a primeira, pública, trafega pela Rede sem proteção alguma; a outra é secreta, fica gravada no disco rígido e só o usuário tem acesso a ela. Na transação comercial, o casamento das duas chaves é feito não com uma password (senha), como na maioria dos casos, mas com uma "passphrase" (frase-código), o que confere mais segurança ao processo. Além disso, a chave secreta tem gravado nela um número de série, registrado em cartório, associando formalmente a transação à pessoa física que a realiza. Resumindo: é uma espécie de anel de Shazam, mas digital. Infelizmente, por questões internas do governo americano, cujo controle sobre a Internet ainda é enorme, esta tecnologia não pode ser usada em toda a sua amplitude. Adaptações, portanto, se fazem necessárias.

"No trânsito entre o servidor e o browser, as informações são criptografadas com 128 bits. E por força de uma imposição do governo americano, quando o browser ou o servidor operam fora dos Estados Unidos, apenas 40 destes 128 bits podem ser usados. Nesse caso, os bits restantes são preenchidos com zeros", explica Liberbaum. Mesmo assim, muito poder computacional teria que ser empregado para quebrar uma chave de 40 bits. Ninguém poderia fazê-lo sem chamar atenção.

O sistema de certificações digitais foi lançado pela empresa americana VeriSign há cerca de dois anos, nos Estados Unidos, e se tornou rapidamente um sucesso. Hoje, há pelo menos 15 grandes empresas atuando na área. Entre elas, nomes de peso como a IBM, Microsoft, AT&T e o Correio Postal dos Estados Unidos. No caso da CertiSign, o

seu Certificado de CA (o que permite verificar a assinatura de certificados apresentados) já sai "de fábrica" nas versões 4.x do Netscape Communicator. Na versão definitiva do Internet Explorer, haverá um link na página da Microsoft indicando a CertiSign como certificadora para o mundo inteiro.

O credenciamento é simples. Dois dias depois de preencher um formulário na home page da empresa, o usuário recebe a documentação — incluindo o Termo de Adesão — pelo correio tradicional. Em seguida, vai até o cartório mais próximo, assina o Termo, reconhece sua firma por autenticidade (o que exige sua presença) e devolve o documento para a empresa, que o registra no 2º Cartório de Títulos e Documentos. Em seguida, a CertiSign emite uma mensagem online informando que o certificado está disponível. Para ativá-lo, basta receber a mensagem e clicar no botão indicado, dentro da própria janela da mensagem. A partir daí, o internauta e os estabelecimentos que adotarem esta tecnologia passam a se relacionar online, como se estivessem um diante do outro, em pessoa.

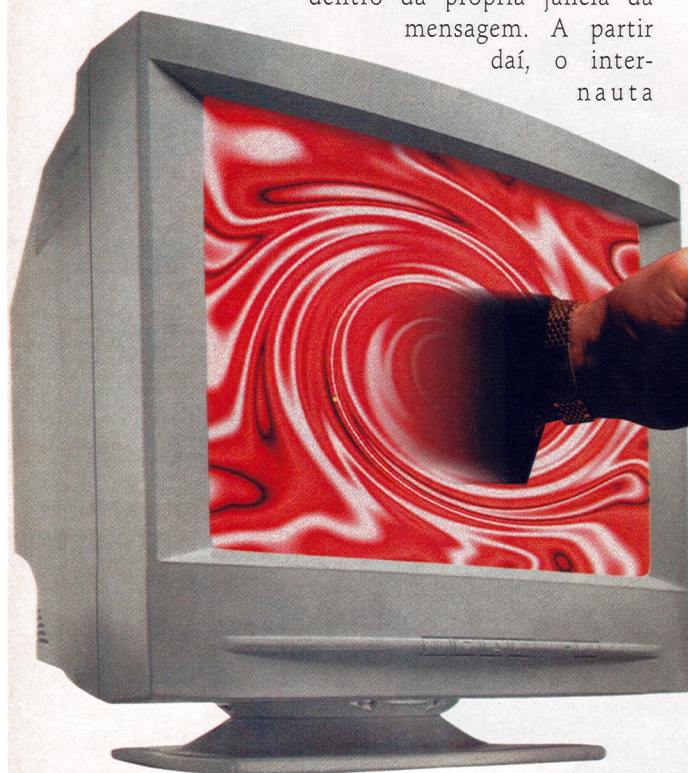
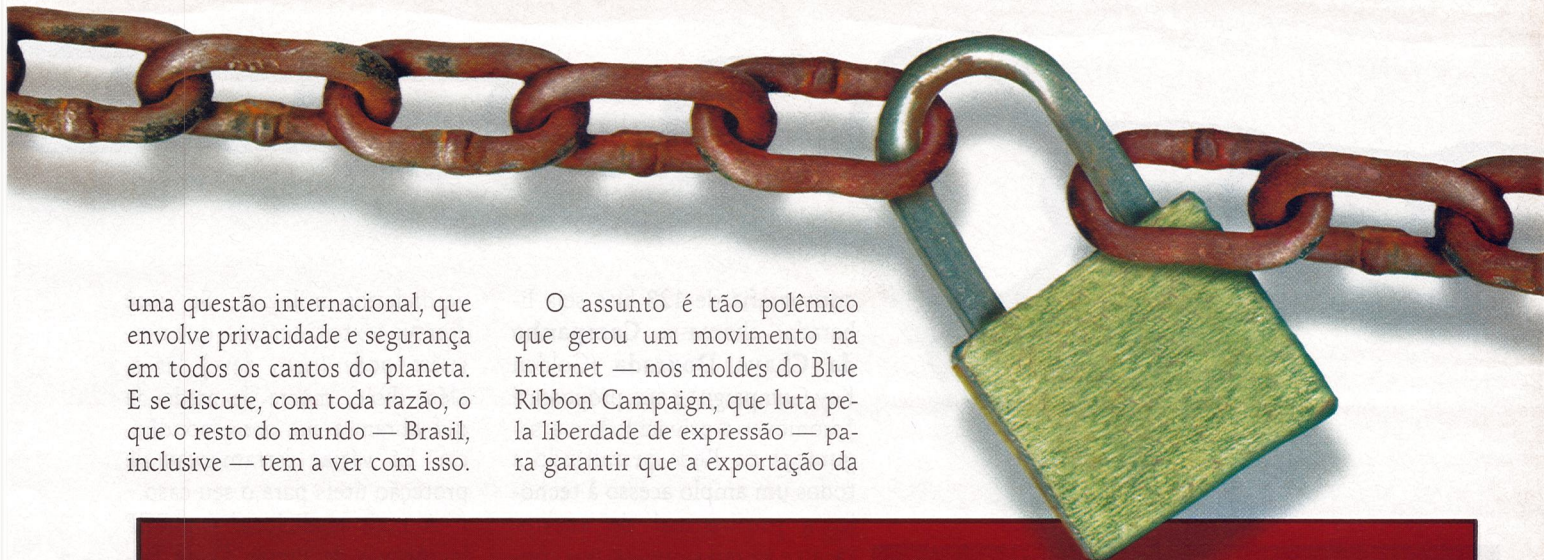
"A idéia é eliminar o repúdio e dar respaldo legal às transações eletrônicas da Internet", diz José Henrique Moreira Lima Neto, diretor jurídico da empresa e consultor em comércio eletrônico. "O certificado da CertiSign obedece aos padrões internacionais, aos padrões ISO e está dentro da realidade jurídica brasileira", explica.

Da ótica do usuário, esses são os processos principais. Há variantes no que diz respeito aos detalhes e à forma de cadastramento. Há sites que, inclusive, não usam qualquer tipo de proteção. Não é de se estranhar, portanto, que nas entranhas das máquinas e nas especificações técnicas dos protocolos que fazem o dinheiro virtual circular, outras medidas estejam sendo tomadas para dotar as transações eletrônicas de mais segurança e privacidade e... padronização.

A LINGUAGEM DO COMÉRCIO

Administradoras dos cartões de crédito (as empresas que lidam com as lojas), os próprios cartões de crédito (que trabalham com as pessoas físicas), estabelecimentos comerciais, bancos e todo o mercado financeiro internacional estão discutindo a adoção de um padrão — este sim, universal e exclusivo — para transações via Internet. O padrão, que incorpora a tecnologia dos certificados digitais, tem o nome de **SET (Secure Electronic Transaction)** e é um conjunto de especificações técnicas que une todas as partes da transação comercial eletrônica — cliente, estabelecimento comercial, banco e empresas de cartões de crédito — em uma mesma camada do protocolo TCP/IP. Sua vantagem sobre o SSL (Secure Socket Layer) — atualmente, o guardião das transações "seguras", que mistura camadas protegidas e não protegidas da Internet — é o que o SET trabalha integralmente dentro de um ambiente criptografado.

A idéia pode ser boa, mas ainda enfrenta problemas. Para que o padrão SET se consolide com um nível de segurança aceitável do ponto de vista internacional, é necessário que o governo americano autorize a exportação da criptografia de 128 bits, assunto que vem sendo tratado com muita cautela. Para se ter uma idéia, até pouco tempo atrás a criptografia estava na alçada do Ministério da Defesa dos Estados Unidos, recebendo o mesmo tratamento que as armas e munições americanas.

O argumento oficial é o de que, uma vez liberada a exportação desta tecnologia, as mensagens da Internet estariam inteiramente fora do alcance das agências americanas de inteligência, fragilizando as linhas de defesa do Tio Sam. O governo americano, de fato, vive preocupado com o espectro (e a realidade) do terrorismo internacional. Mas o que está em jogo é

uma questão internacional, que envolve privacidade e segurança em todos os cantos do planeta. E se discute, com toda razão, o que o resto do mundo — Brasil, inclusive — tem a ver com isso.

O assunto é tão polêmico que gerou um movimento na Internet — nos moldes do Blue Ribbon Campaign, que luta pela liberdade de expressão — para garantir que a exportação da

ENVELOPE SELADO

PGP = Munição da Pesada?

Por Cristiano Monteiro

O **Pretty Good Privacy**, conhecido popularmente pelas iniciais **PGP**, é mais que um programa, e conta com diversas implicações sociais e políticas. Philip Zimmerman, o autor da versão original do PGP, foi processado e quase condenado nos EUA, onde a criptografia é considerada uma espécie de munição. A polêmica criada em torno do caso Zimmerman foi tão grande que acabou-se criando um fundo – *Philip Zimmerman Legal Defense Found* – para cobrir as custas de seu processo.

Há um enorme debate lá fora sobre criptografia e direitos civis. De um lado os cidadãos querendo assegurar sua privacidade e autenticidade de suas mensagens através da criptografia (especialmente o PGP). Do outro, o Governo querendo proibir o desenvolvimento e a exportação deste tipo de material, com a alegação de que poderia ser usado por terroristas e traficantes. Ora bolas, os terroristas e traficantes fazem uso de coisas mais poderosas, como armas de fogo, e nem por isso as armas são proibidas lá, muito pelo contrário, qualquer cidadão pode comprar e manter uma arma em casa.

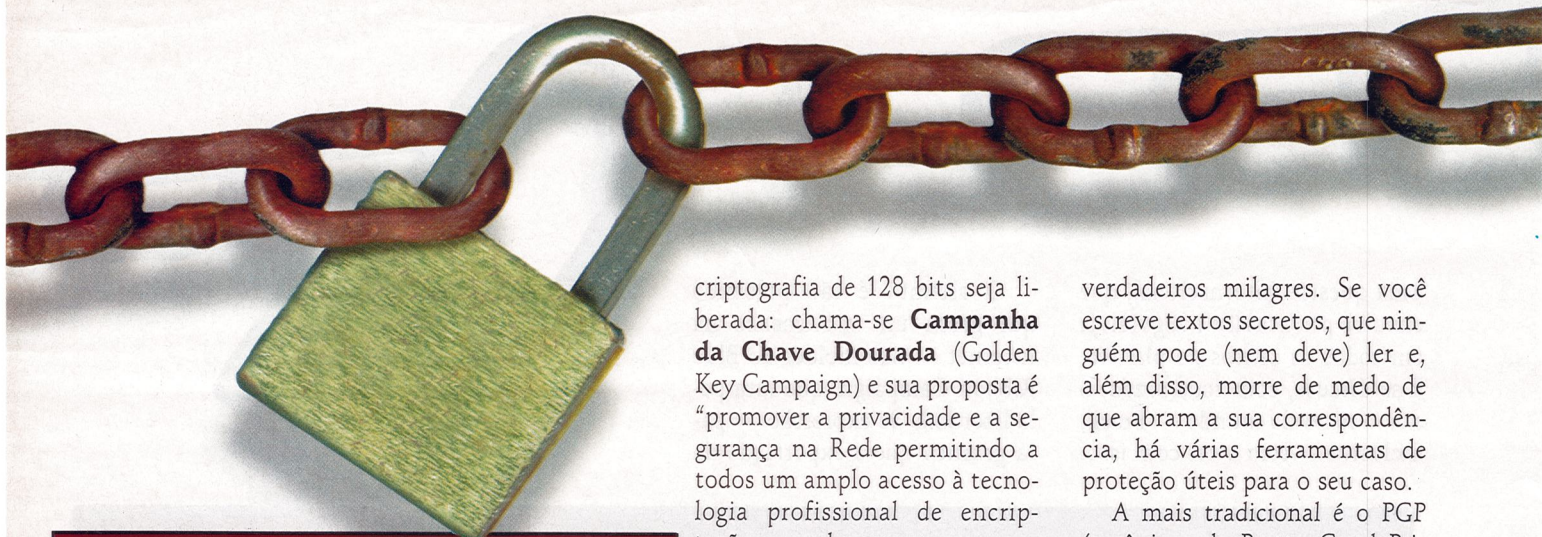
Manual do PGP considera a criptografia como um "envelope". Pense nisso: quando enviamos uma mensagem via correio convencional tratamos de assegurar nossa privacidade através de um simples envelope. Ninguém sai por aí enviando correspondências pessoais em cartões postais, o PGP é o envelope dos tempos modernos, de nossa sociedade cada vez mais conectada – onde violar o e-mail é mais fácil do que o correio convencional. É exatamente aí que ele entra, garantindo que só o destinatário poderá ler a mensagem, e que o remetente é realmente quem diz ser (autenticidade do emissor).

Recentemente li uma reportagem que saiu no *Wall Street Journal*, dizendo que a Sun Microsystems começará a exportar software criptográfico de alta segurança para pesquisadores russos, para isso usarão suas bases fora dos EUA, numa tentativa de fugir da lei americana, que proíbe a exportação de tecnologia criptográfica. E não é de agora que isso vem sendo feito, existe um sujeito que desenvolveu em linguagem perl um algoritmo criptográfico compatível com o RSA (o mesmo usado no PGP), que ocupa apenas quatro linhas e pode ser usado como assinatura de mensagens! Em toda mensagem que o cara envia ele anexa no fim o seu algoritmo, como se fosse sua sig, por exemplo:

```
#!/bin/perl -s-- -export-a-crypto-system-sig -RSA-3-lines-PERL
$m=unpack(H.$w,$m."\0"x$w),$_=`echo"16do$w 2+4Oi0$d*-^1[d2%Sa
2/d0<X+d*La1=z\U$n%0]SX$k"[$m*]\EszlXx++p|dc`,s/^.|\W//g,print
pack('H*',$_)while read(STDIN,$m,($w=2*$d-1+length$n&~1)/2)
```

Versões do PGP e de outros criptossistemas podem ser encontradas em diversos sites FTP ao redor do globo, até porque o desenvolvimento do programa se dá em diversos lugares fora dos Estados Unidos. Seu código-fonte é livre, qualquer um pode pegar, alterar, recompilar e fazer sua própria implementação do PGP. Esta questão passa mais pela necessidade dos órgãos de "inteligência" americanos de bisbilhotar a vida do cidadão do que pelo terrorismo. O PGP não permite que nenhuma agência governamental ou sysop fique xeretando suas mensagens.

Para saber mais, procure o site do PGP Internacional: www.ifi.uio.no/pgp, ou o mirror brasileiro, em www.dca.fee.unicamp.br/pgp/. Lá você encontrará tudo que precisa sobre PGP, diversos links e os manuais em português. Recomendo uma boa lida nos dois volumes, é bem interessante! :-)

*Cristiano Monteiro (**cristmon@thepentagon.com**), de Salvador, é o criador do software Multimail para Eudora, que pode ser baixado em: www.netforward.com/thepentagon/~cristmon.*

Quem USA, abusa?

PGP É ARTROSE NO JOELHO DO TIO SAM

Por Futuro do Brazil

SOS!!! Alerta Geral! O **PGP do Eudora** só pode ser downloadeado dos Usa ou Canadá. Nem adianta tentar, acabei de fazê-lo e *bau-bau*. Portanto, camarada tupiniquim, latino ou "ex-trangero", você vai ficar só na vontade. :-(

Mas nem tudo está perdido, buscador. Outros produtos para Windows, Unix, Macintosh, DOS e Amiga estão disponíveis a partir de: **www.dca.fee.unicamp.br/pgp/utils.shtml**.

A tecnologia de encriptação de dados é considerada pelo Governo norte-americano como uma arma. O trânsito livre de informações, de maneira segura e secreta, pode ser nocivo aos interesses do Estado, do Sistema, "para o bem da sociedade". Quem sabe o mal que se esconde no coração dos homens?

"De acordo com as leis americanas de exportações, o PGP é considerado 'perigoso' e sua exportação é proibida. Mas você está ligando para isto? Você pensa que se copiar uma versão freeware do PGP dos americanos o FBI baterá à sua porta? Se acha que não, vá para algum site FTP da página "Download" e copie o dito, a não ser que queira aguardar alguns meses até sair a versão internacional", exclama uma página em português (**www.geocities.com/CollegePark/Union/6468/**), repleta de informações sobre o PGP.

A Internet assusta os poderosos dos EUA. Ai, caramba! A circulação livre de informações é prejudicial ao interesse de qualquer poder dominante, de qualquer monopólio ou espécie alguma de controle social. O uso da encriptação pode ser usado para o mal, dizem os preocupados com a questão. Mas também será utilizada para fins nobres e revolucionários. O Homem, pra variar, é a medida de tudo - em seu conflito pela conquista e manutenção do Poder. E você, de que lado está?

*Futuro do Brazil da Silva (**futuro@pobox.com**) é candango, nunca foi à Disney porque tem mais o que fazer, e prefere as praias do Nordeste.*

criptografia de 128 bits seja liberada: chama-se **Campanha da Chave Dourada** (Golden Key Campaign) e sua proposta é "promover a privacidade e a segurança na Rede permitindo a todos um amplo acesso à tecnologia profissional de encriptação e ao relaxamento nos controles de exportação do governo americano". Todos os seus participantes se opõem ferozmente a qualquer tipo de controle do governo americano sobre a exportação dos códigos de criptografia de 128 bits.

A campanha é apoiada por diretores de grandes empresas de software, presidentes de veículos de comunicação, políticos e cientistas da área como Phil Zimmermann, o mentor do PGP (Pretty Good Privacy), o primeiro algoritmo de encriptação usado na Rede, ainda na década de 70. O site pode (e deve) ser visitado em (**www.eff.org/goldkey.html**). Existem também outras "subcampanhas" lutando pela mesma causa, sendo que a mais importante é a Coalizão pela Privacidade na Internet. Com um pulo em (**www.privacy.org**), fica-se sabendo tudo sobre ela. Munidas com o eficiente argumento de que "não se escreve o número do cartão de crédito em cartões postais", ambas as campanhas garantem que as adesões são cada vez maiores.

CORRESPONDÊNCIA

Não é só a movimentação de dinheiro na Internet que move a indústria da criptografia. Ela também oferece privacidade ao frenético universo do correio eletrônico e, nessa área, opera verdadeiros milagres. Se você escreve textos secretos, que ninguém pode (nem deve) ler e, além disso, morre de medo de que abram a sua correspondência, há várias ferramentas de proteção úteis para o seu caso.

A mais tradicional é o PGP (acrônimo de Pretty Good Privacy ou, numa tradução livre, "privacidade perfeita"), software de criptografia baseado em chaves assimétricas: uma pública e outra, privada. Para personalizar uma mensagem, o usuário deve codificá-la utilizando a chave secreta. Depois disso, pode enviá-la para o destinatário que, para decifrá-la, precisará da chave pública do remetente. O sistema oferece duas garantias:

1) Ninguém pode abrir a mensagem no meio do caminho;

2) A identidade do remetente está preservada. A mensagem criptografada pode ser decodificada por qualquer pessoa que tenha a chave pública do remetente. Para garantir o sigilo, deve-se criptografar duas vezes a mensagem: a primeira, utilizando a própria chave secreta (para fazer a assinatura digital) e, a seguir, utilizando a chave pública do destinatário, para que somente ele possa ler a mensagem. O PGP funciona dentro dos principais programas de e-mail disponíveis na Internet: há versões para Eudora, Internet Mail, Pegasus e outros.

A assinatura não pode ser forjada, pois somente o usuário conhece a sua chave secreta. O documento também não pode ser alterado: se houver, ele não poderá ser restaurado apenas com o uso da chave pública. A assinatura não é reutilizável: ela faz parte do documento e não

pode ser transferida para outro documento. Além disso, a assinatura também não pode ser repudiada: o destinatário não precisa de nenhuma ajuda do remetente para reconhecer sua assinatura e este último não pode negar ter assinado o documento. Enfim, um ciclo fechado, perfeito.

Se você quiser instalar o PGP na sua máquina, dê um pulo em (**www.geocities.com/CollegePark/Union/6468/**) e siga as instruções do webmaster Gilnei Reckziegel. O site é fácil de ser navegado e ensina praticamente tudo o que interessa: como o sistema funciona, quais são os principais comandos, onde estão os principais sites FTP para fazer o download do programa, aspectos legais e diversas outras questões. Além disso, os textos, escritos pelo próprio Philip Zimmerman, criador do PGP, estão muito bem traduzidos. Para quem está interessado no assunto, a home page é imperdível.

A tecnologia PGP deu tão certo que está dando filhotes: hoje, é possível usar PGP em conversas de voz pelo micro. O PGPfone (Pretty Good Privacy Phone), programa que transforma seu computador num telefone vermelho — tipo Kremlim/Casa Branca dos tempos da Guerra Fria — criptografa e comprime som e usando protocolos que permitem ao usuário manter conversas sigilosas através do modem. Detalhe importante: funciona em conexões Internet.

SOLUÇÕES PARA PARANÓICOS

Se você está preocupado com a possibilidade de que alguém fique vasculhando seu micro à cata de segredos, ou horror dos horrores mexa em alguma configuração vital, a Internet está cheia de recursos para aplacar sua paranóia. Há programas para tudo: fechar desktops, encriptar arquivos, monitorar o funcionamento do micro e muito mais. A maioria dos programas são versões shareware (você pode usar, mas deve pagar se continuar usando) e freeware (gratuito mesmo), mas também há versões comerciais. Dê uma olhada na relação abaixo e veja o que lhe interessa. Não se esqueça de que nessa área a intimidade com o micro também está em jogo: alguns aplicativos funcionam como "cadeados lógicos" e se você não tiver lido os arquivos de help, ou pelo menos os "readme" antes de instalá-los, pode trancar a porta tão bem trancada que corre o risco de ficar de fora da casa. Boa sorte e... cuidado!

(***Fonte:****www.tucows.com*)

● **Acrypt – www.eskimo.com/~joelm/**

Pequeno encriptador que oferece a possibilidade de utilizar diversos algoritmos, inclusive o tradicional "algoritmo do caos".

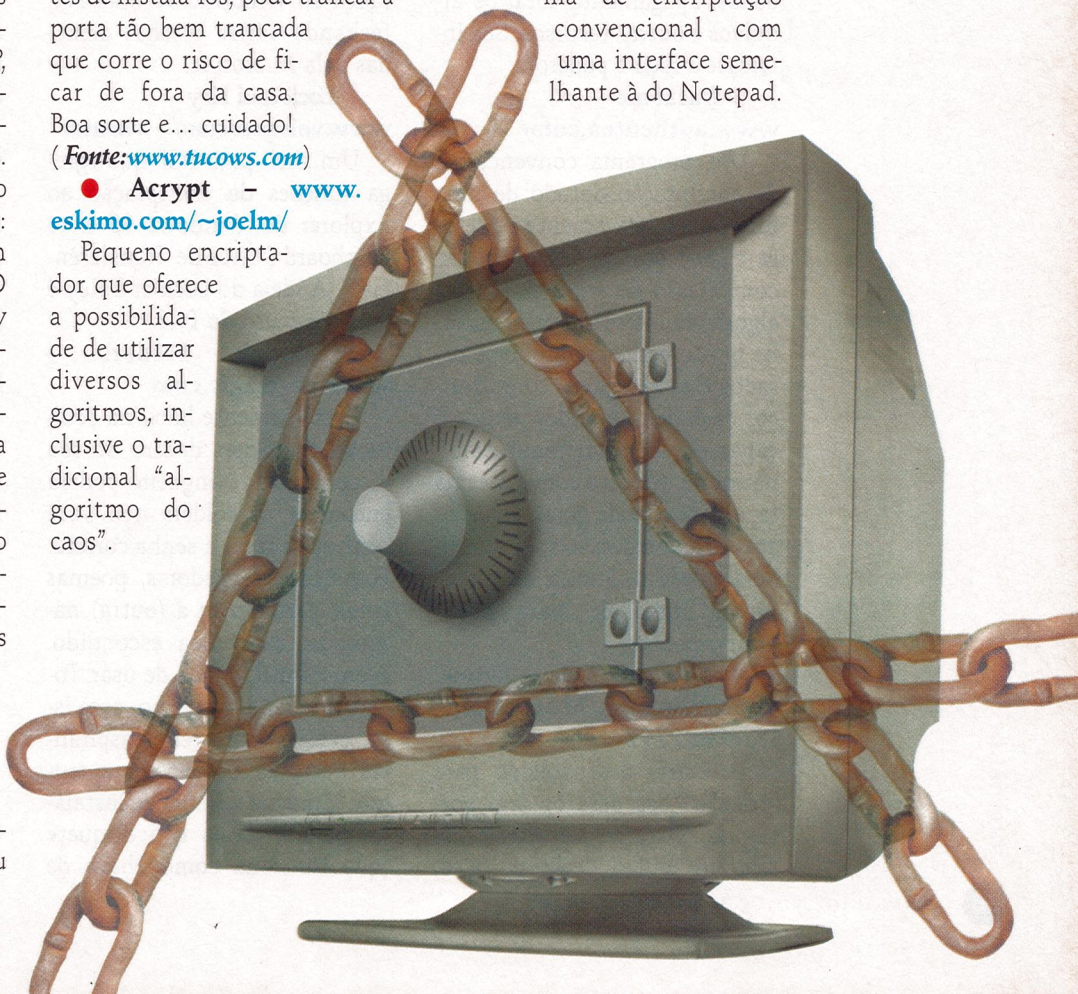
● **Blowfish Advanced 95 – www-hze.rz.fht-esslingen.de/~tis5maha/software.html**

Encriptador que oferece vários algoritmos, inclusive o DES e o Blowfish. A interface é fácil e intuitiva.

● **Clasp97 - www.cyberenet.net/~ryan/**

O programa impede que o Windows 95 seja iniciado sem a sua senha. Além disso, desabilita a combinação CTRL+ALT+DEL para afastar os espertinhos que tentam sempre dar uma volta na situação. É importante ler o readme.doc antes de instalá-lo.

● **Cryp – O – Text 32 – www.owt.com/users/rsavard/software.html**

Crypto–O–Text é um programa de encriptação convencional com uma interface semelhante à do Notepad.

Segurança da Expressão

ATAQUE À IGNORÂNCIA

Por Aurélio Buarque

Autenticar - reconhecer como verdadeiro
Cadeado- fechadura portátil
Crédito - confiança ; soma posta à disposição de alguém
Seguro - livre de perigo ou de risco
Aurélio Buarque (Ed. Nova Fronteira) é um Minidicionário poderoso que volta e meia protege as peripécias da Equipe.BR.

● **DataGuard – http://sls.ns.ca/dataguard**
Programa de segurança que permite a vários usuários o compartilhamento de uma mesma máquina, mas de forma a impedir que um usuário invada a área do outro. Funciona acoplado ao Explorer, oferece compressão de dados, apagamento total de arquivos e outros recursos. Sua interface é fácil e poderosa.

● **DataSafe – www.authentex.com/**
Um programa convencional de encriptação dotado de uma interface relativamente poderosa e fácil de usar. Também faz compressão de arquivos. Usa o algoritmo Blowfish, que funciona muito bem com arquivos pesados e estratégicos, como bancos de dados e grandes textos. É capaz de encriptar arquivos binários ou de texto com a mesma facilidade e pode gerar arquivos autodescompactáveis, o que libera o destinatário de ter o programa instalado para poder abrir o pacote.

● **Desktop Lok – www.geocities.com/MotorCity/Downs/7797**
Utilitário desenvolvido para "trancar" seu desktop (em português, "Área de Trabalho"). Ele cria um outro desktop, falso, que ilude os intrusos. No primeiro clique, o programa pede uma senha sem a qual nada funciona. Excelente para ambientes de trabalho com coleguinhas suspeitos.

● **Desktop Surveillance – www.omniquad.com**
Este aqui monitora seu computador, registrando tudo o que acontece na sua ausência. Com ele, você mata aquela antiga curiosidade: "Será que alguém mexeu na minha máquina?"

● **Guardian – www.netexp.net/~mrs/**
Adiciona funções de segurança ao Windows 95 e ao NT, fechando várias brechas deixadas pela Microsoft.

● **Lock and Key – www.voicenet.com/~wheindl**
Um shell para PGP que agrega funções de encriptação ao Explorer do Windows 95 e ao Clipboard ("Área de Transferência"). A idéia do Lock and Key é facilitar o uso do PGP.

● **Magic Folders – www.pc-magic.com**
Extremamente hábil na ocultação de folders dentro do seu disco rígido. Ninguém poderá encontrar os folders que você ocultou sem ter a senha correta. Fotos constrangedoras, poemas ruins, cartas para a (outra) namorada, tudo fica escondido. Além de útil, é fácil de usar. Pode esconder a si mesmo; com isso, evita que micreiros aspirantes a espião encontrem o truque. Cuidado na hora de instalá-lo! Sem a senha e o disquete (que funciona como chave de salvação), você perde o acesso a todos os seus arquivos.

● **Secure Communicator – www.idirect.com/secure/**
Encriptador para chats. Também permite transferência de arquivos (sob encriptação).

● **Security Setup – http://home3.inet.tele.dk/cyborg**
Adiciona várias ferramentas de segurança ao Windows 95. Instala opções de segurança que o pessoal da Microsoft nem imaginou. É bem fácil de usar.

● **WinSecure-It – www.shetef.com/#win-secure-it**
A proteção acontece em quatro níveis: ocultando folders, fechando o acesso aos arquivos, permitindo acesso apenas de leitura ou monitorando (leia-se fazendo o "log", ou seja, registrando tudo o que acontece com os arquivos). Tudo o que os intrusos fizerem na sua máquina estará registrado no log.

● **WinXFiles – www.pepsoft.com**
Encripta arquivos com um formato de senha que ninguém consegue descobrir. Fácil de operar e útil para quem armazena arquivos grandes, gráficos etc.

● **WorkStation Lock – http://posum.com**
Simples e barato, o WorkStation Lock oferece uma maneira fácil de proteger seu desktop. Além disso, não exige grandes recursos do sistema.

*Paulo Vianna (**pvianna@well.com**), jornalista de O Globo, "Informática Etc.", diz que não é paranóico com a segurança na Rede. . . . Tá bom, Paulo, não é MUITO paranóico. ;-)*

Catiripapo Especial de Plantão

A BÍBLIA PROSCRITA

Por Carlos Alberto Teixeira

Essas conversas sobre liberdade total na Internet às vezes nos levam a discussões meio sem-fim. Por ora, olhemos com calma para essa grande Rede, que vai crescendo no ritmo que presenciamos: gigantesco e avassalador. Passa-se a impressão de que vai tudo indo bem e sob controle. Para quem navega superficialmente na Internet, de fato, tudo vai às mil maravilhas. Porém, será que está tudo mesmo sob controle? Em termos sociológicos e antropológicos, as conseqüências e implicações reais do que está acontecendo agora na Rede nós só saberemos daqui há uns dez anos, se muito. Com o advento da Internet e de suas fabulosas ferramentas, destacando-se e-mail e Web, o poder de comunicação que foi outorgado ao cidadão comum é algo sem precedentes na história.

Graças à criptografia, recurso hoje amplamente disponível na Rede, duas pessoas quaisquer trocam mensagens que não podem ser lidas por mais ninguém, exceto remetente e destinatário. Esta possibilidade introduz uma nova e perigosa variável na equação. Sendo uma entidade viva que transcende nações, a Internet disponibiliza canais de comunicação massiva que podem ser utilizados para qualquer finalidade, seja ela benéfica ou nociva à sociedade.

Temendo os usos perniciosos da Rede, os governos tentam de algum modo prevenir eventuais acidentes decorrentes desse formidável crescimento do ciberespaço. Países do Primeiro Mundo começam a introduzir peças de legislação específicas de modo a coibir trocas de mensagens cifradas via Internet.

Em alguns países, pretende-se tornar ilegal qualquer troca de mensagens criptografadas usando códigos "inquebráveis" pelos órgãos de segurança. Alguns ativistas, que batalham pesado pela liberdade irrestrita das comunicações através da Internet, puseram-se a analisar, meio em tom de paródia, as repercussões dessa legislação, caso aprovada. Um deles é Ron Rivest (**rivest@theory.lcs.mit.edu**) , que lembrou o recente livro "The Bible Code", onde é revelado que a Bíblia Sagrada está repleta de mensagens secretas e códigos embutidos em seu texto. Diversas interpretações e descobertas já foram feitas através do estudo criptológico do conteúdo desse livro milenar, mas ainda resta vastíssimo material a ser pesquisado. No momento, ninguém — nem universidades, nem governos — foi ainda capaz de decifrar tudo que a Bíblia encerra, em termos de mensagens e códigos ocultos.

Pois bem, se a tal legislação coercitiva vingar e for aplicada à risca, em breve será proibido transmitir trechos da Bíblia via Internet, já que ela contém códigos até agora indecifrados. Só estaria autorizado a fazê-lo aquele usuário que fornecesse aos órgãos de segurança as chaves ou algoritmos que permitissem decodificar os segredos do texto. Em resumo, uma pilhéria de mau gosto.

Mas o nosso colega Ron, sarcástico, dá um passo adiante, mostrando o ridículo a que se pode chegar nessa conversa mole da criação de leis repressivas. É muito provável que você conheça os "smileys", simbolozinhos simpáticos (ou não) inseridos no texto de uma mensagem e-mail de modo a denotar uma emoção. Por exemplo: ;–) significa uma piscadela com o olho direito. Basta você inclinar sua cabeça para a esquerda e enxergar o símbolo como dois olhinhos, um nariz e uma boca risonha. Tais rostinhos smiley constituem um exemplo de "código de substituição", em que o símbolo ";–)" é substituído pelo símbolo "piscadela". Ora, uma vez que códigos de substituição constituem uma técnica clássica de criptografia, as famigeradas leis propostas forçariam os usuários a "registrarem" sua lista de smileys junto aos órgãos de segurança, pois de outro modo tais instituições não teriam como descobrir o significado que VOCÊ dá a esses rostinhos.

*Carlos Alberto Teixeira (**cat@royal.net**), o C.A.T., é consultor de sistemas e colunista de O Globo, "Informática Etc.".*

CAIXA DE SU

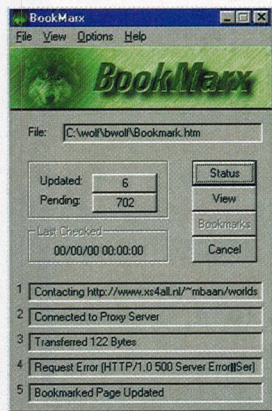
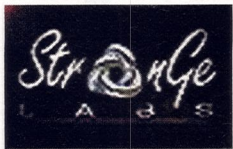
Preparar, apontar, downloadear! Estamos de volta com mais uma edição da sua bat-seção preferida!

Por Jaqueline Pedreira

Você pode não ter se dado conta, mas já estamos em outubro! :-O Daqui a pouco começa aquela correria de fim de ano... Arrumação de armários e gavetas... Que tal colocar o seu computador nesta fila, e aproveitar o tempo que ainda resta, para fazer uma verdadeira faxina no seu disco? Vasculhe seu HD, confira o que você usa, o que vale a pena manter armazenado. As novidades não param de aparecer e se você não deixar que o princípio da seleção natural atue na sua máquina, corre o risco de ter sua banda passante cerebral prejudicada.

Como você já deve estar cansado de saber, a cada segundo, centenas de arquivos surgem em algum lugar da Internet. Programas, imagens, inutilidades... Uma infinidade de possibilidades ao seu alcance. Será? Do que adianta toda esta fartura se você não consegue encontrar sequer a atualização do driver da impressora? Não conseguia.

Arquivo: fwolf103.exe
Tamanho: 1.44 Mbytes
Onde Encontrar: www.msw.com.au/fwolf/download.htm
Descrição: O **FTPWolf** funciona como uma grande ferramenta de busca para os servidores FTP, realizando buscas por arquivos na maioria dos sites FTP disponíveis. Ele filtra qualquer seleção dupla e apresenta o texto em formato de páginas de HTML, onde cada link representa um arquivo. Para o download, mais fácil ainda... um simples clique de mouse basta.
O programa pode ser configurado para trabalhar com ferramentas como o FTPSearch (abordado em nossa edição 15), Ask Sirina, Nosey Parker, Archies e muito mais! Você fornece o nome do arquivo desejado e o FTPWolf indica a localização. Não é demais?
Ah... Se você faz parte da galera que possui um pé na pirataria e pretende utilizar o FTPWolf como um farejador de depósitos clandestinos, vai precisar lançar mão de um aplicativo adicional chamado WarezWolf.
Observação: Versão shareware para Windows 95.

Bookmark

Como um devorador de informações, você sai navegando meio sem rumo pelo ciberespaço e de vez em quando acaba se deparando com verdadeiros "paraísos digitais". Sites fantásticos, carregados de informações, imagens e animações de enlouquecer qualquer mortal (mesmo os que já têm uns 0's e 1's rolando na veia... :-))
Claro, como um lobo do mar você não perde tempo e sai adicionando estas maravilhas em sua listinha de preferidos. Passado pouco tempo, esta sua listinha começa a não ficar tão "inha", e aí começam os problemas... Como manter atualizados todos os links? Como saber se um determinado supersite ainda está no mesmo lugar?
Arquivo: bwolf104.exe
Tamanho: 1.32 Mbytes
Onde Encontrar: **www.msw.com.au/bwolf/download.htm**
Descrição: O **BookMarx** é um excelente utilitário para auxiliar na organização da sua lista de sites prediletos. Quando acionado, o programa vasculha todo o conteúdo do Bookmark do Netscape e/ou Favoritos do Internet Explorer, informando todas as vezes em que os links estiverem desatualizados ou se tornaram inválidos.
Observação: Versões shareware para Windows 95, NT e 3.x

Propaganda é a alma do negócio... Uma das armas principais para o sucesso de um site na Rede é, sem dúvida, a promoção. Divulgando seu endereço nos lugares certos e da forma certa, você garante que seu cantinho no ciberespaço não ficará jogado às traças. Calma... não pense que vai precisar perder dias e dias até conseguir publicar sua URL nas milhares de ferramentas de busca da Rede. Algum ser iluminado pensou em tudo isso para você e, premiando o seu esforço para criar uma HP, deixou o produto de presente para você usar e abusar.
Arquivo: ablaze.exe
Tamanho: 2.55 Mbytes
Onde Encontrar: **www.rocketdownload.com/Details/Inte/ablaze.htm**
Descrição: O **Ablaze Pro** é um utilitário extremamente útil para quem precisa divulgar um endereço na Internet. Considerada como uma "Web Promotion", esta ferramenta cadastra o endereço da sua home page em mais de 100 ferramentas de busca. Pensa que é só isso? Hmm... Como se não bastasse, o Ablaze ainda tem o desplante de enviar um release da sua página para mais de 1.000 jornais online do mundo inteiro. É pouco, ou quer mais? :-)
O melhor de tudo isso, é que o programa vem com uma série de facilidades e configurações indispensáveis para aqueles que pretendem levar a área de publicações para a Rede. O único problema é que a cópia é shareware, quer dizer, tem um prazo de expiração. Mas... pelo menos você vai poder testar antes de comprar. Legal!
Observação: Versão shareware para Windows 95

Download

Este é o lugar onde, todos os meses, você fica por dentro dos 10 programas mais "downloadeados" e ainda encontra superdicas de utilitários. Não perca!

Veja os 10 softwares mais populares da segunda semana de setembro. Os dados são do depósito Download.com (www.download.com).

	Programa	Número de downloads
1	Download Manager	53.087
2	Netscape Communicator	51.416
3	WinZip	48.628
4	LView Pro	37.875
5	Netscape Navigator Standalone	32.209
6	ichat Pager	30.552
7	Paint Shop Pro	27.838
8	DirectX Drivers	20.297
9	Princess Diana Screen Saver	19.701
10	McAfee VirusScan	18.272

Cursores de Mouse

Apostando com estilo

Shareware

Animated Cursor Scheme
www.islandnet.com/~wwseb/cursors.htm

Animated Cursors
www.rocketdownload.com/Details/Util/acursor.htm

Ize
www.ediouro.com.br/internet.br/v2.17/cinto.htm/ize204.exe

Freeware

Crystal Cursors
www.ediouro.com.br/internet.br/v2.17/cinto.htm/crycrs.exe

BigMaus
www.ediouro.com.br/internet.br/v2.17/cinto.htm/bigmaus.exe

Cat95
www.ediouro.com.br/internet.br/v2.17/cinto.htm/cat95.exe

dica do Leitor

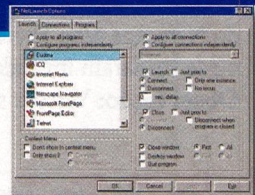
From: Ruy Melo <suddendeath@iname.com>

To: utilidades@ediouro.com.br

Subject: Cinto de Utilidades

Programa: Netlaunch

Descrição: Utilitário que facilita a conexão. Gera um script de acesso, acabando com a necessidade de fornecimento de senhas e tudo mais. Ele pode ainda ser configurado para abrir os seus programas prediletos automaticamente, todas as vezes em que você estiver "on". Um detalhe: O NetLaunch foi o vencedor, no último mês de maio, do "Pick of the Week", do Tucows, e é inteiramente grátis!

Onde encontrar: www.primenet.com/~simpson

participe!
compartilhe sua bat-ferramenta com a gente:
utilidades@ediouro.com.br

Utilitários

AutoSpell

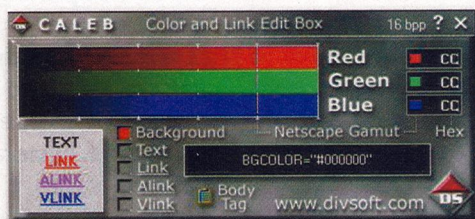
is the best spell checker for e-mail . . .

Dizem por aí, e nós concordamos, que a Internet resgatou a escrita como forma de comunicação. Dos tempos daqueles mensageiros que percorriam dias e dias para levar uma simples carta de amor, muita coisa mudou... Surgiu o rádio, a TV, o telefone... Com a chegada da grande Rede, as pessoas passaram a ter que redigir tudo aquilo que gostariam de exprimir. Maravilha! Um exercício e tanto! Ops! Está na hora de você tomar cuidado com aquilo que escreve, pois lembre-se que exercício mal feito pode causar problemas irreparáveis. :-)

Arquivo: 1 Mbyte
Tamanho: autospel.exe
Onde Encontrar: www.pygmy.com/autospell/downlode.htm
Descrição: O **AutoSpell** é um corretor ortográfico desenvolvido especialmente para programas de comunicação online. Ele funciona como um add-on e, sendo assim, fica automaticamente acionado todas as vezes que uma mensagem estiver sendo editada. O único problema é que o português ainda não está entre as línguas "entendidas" pelo programa.
O AutoSpell indica as palavras que estão grafadas com erro e ainda sugere uma forma correta para a escrita. É suportado pelos "mais-mais" do universo do correio eletrônico – Netscape, Eudora, Microsoft Exchange, Internet Mail & News e Pegasus.
Observação: Versão shareware para Windows 95 e 3.

HTML

Você já reparou na quantidade de tons e cores que cercam nosso mundo? Dê uma olhada em volta que eu espero... Viu só? Pois é, dá para imaginar que esse tal "mundo virtual" seja habitado por cores apáticas e sem graça? Claro que não! Então, está lançada a campanha: "Vamos colorir o ciberespaço".

Arquivo: calebsu.exe
Tamanho: 49 Kbytes
Onde Encontrar: www.divsoft.com/caleb. html
Descrição: O **CALEB** é um editor HTML de cores que não pode faltar no cinto de qualquer "artista digital". Ele possui recursos bem interessantes, que permitem que você experimente várias combinações de cores, no formato RGB, na hora da criação de páginas Web. É possível editar cores para fundo de página, texto, link e link visitado. Automaticamente é gerado um código referente a cada uma delas, e tudo o que você precisa é incluí-lo em seu documento HTML.
Observação: Versão para Windows 95. É necessário que o arquivo VBRUN300.DLL (disponível para download no mesmo endereço) esteja instalado.

ÊTA, MUNDO PEQUENO!

LUGARES EXÓ

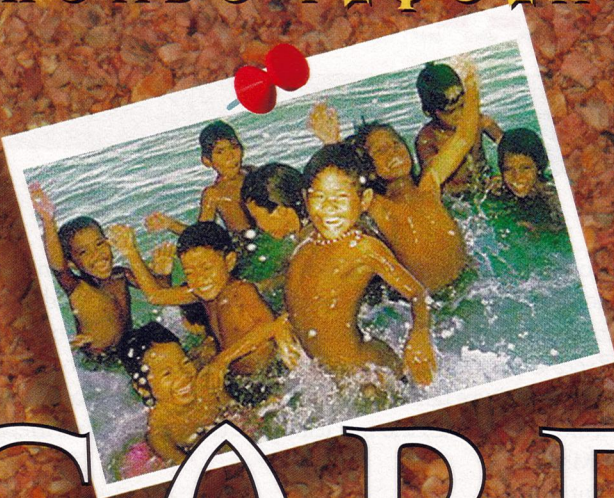
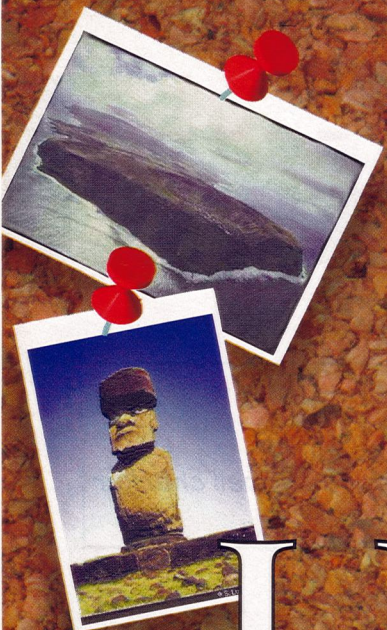
Vanuatu, Ilha da Páscoa, Antártida e outras localidades longínquas estão invadindo a Internet. Pela Rede conseguimos conhecer um pouco sobre lugares (e épocas?) distantes e diferentes. O mundo – não, o Universo! – fica cada vez mais próximo!

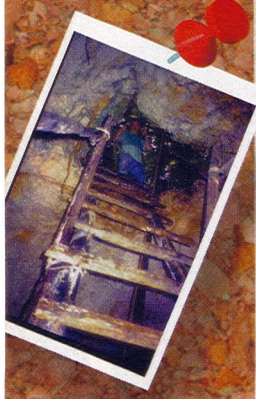
Por Adriana Lutfi*

"What do you know about Micronesia?" Esta é uma das perguntas que vai pegar de jeito quem acha que já viu tudo sobre o planeta Terra. Só para matar a sua curiosidade, a Micronésia é um dos vários e desconhecidos países do mundo, com apenas 110 mil m². Lugares distantes ou incomuns para a maioria das pessoas estão muito mais próximos com a tecnologia dos modems. A Antártida, onde só entra quem tem autorização, já está povoada por sites de todos os tipos. E, como todo mundo viu, a Terra já descobriu como é o solo de Marte. A sonda Pathfinder mostrou ao mundo o poder da tecnologia, capaz de chegar a lugares os menos imagináveis.

E aqui mesmo, no planeta azul, a Internet já é capaz de unir, mesmo que através de uma tela de computador, povos distantes e distintos. A Internet (.br!) pode nos levar virtualmente até eles. Se você entrar em qualquer mecanismo de busca, verá a maior lotação de links sobre os mais diversos solos. Só no Alta Vista existem 15.820 sites enumerados apenas sobre a Micronésia. É pouco? E sobre a Tasmânia? Ah, ela já é dona de 25 mil e poucas páginas só no Infoseek. Num vôo cibernético com muitas escalas, não adianta reclamar do tempo de conexão. Para "embarcar" numa viagem daquelas bem virtuais, prefira os horários noturnos, evitando com isso estourar sua conta de telefone.

PLANETA ÁGUA

Qualquer ilha que se preza leva consigo uma característica típica: o isolamento. Aliás, o próprio significado de ilha já nos indica isso. E o que existe de país pequenininho por aí... a gente nem sabe a metade. Assim, para não ficarmos perdidos em meio a tanta água, o melhor é contarmos com algumas dicas importantes. A primeira delas seria entrar no site especializado em lugares prá lá de Marrakech: "Mysterious Places" (www.mysteriousplaces.com). Tão bem bolado que não dá vontade de ir para nenhum outro lugar. Com um projeto gráfico impecável, o viajante pode escolher várias excentricidades. A primeira delas, e uma das mais bonitas, é sobre um dos lugares mais curiosos e distantes da

ticos

A ESFERA AZUL NA SONDA DA INTERNET

nossa memória: a Ilha da Páscoa (Rapa Nui), no meio do Pacífico. Território chileno desde 1888, Isla de Páscua guarda em seus ancestrais a sabedoria dos que conseguiam construir e transportar totens e monolitos gigantescos (uma loucura!), que jamais poderão ser copiados. A página organizou 6 capítulos para a viagem, desde "A chegada" até as "Lições do passado". Uau... demais. Ela nos dá direito a fotos magníficas, tanto aéreas quanto terrestres, e todo um histórico da Ilha até os dias de hoje. Você vai ver também em Easter Island Home Page (**www.netaxs.com/~trance/rapanui.html**) como a ilha ainda gera confusões sobre suas origens. A arqueologia indica a descoberta do local em 400 d.C. por polinésios, mas muitas dúvidas ainda persistem. A página ainda lista mais 22 sites, incluindo Mysterious Places.

Ainda em Ilhas do Pacífico, um detalhe: muita gente sabe a terminação de alguns países na Internet, mas você já ouviu ou leu sobre a *".vu"* ? Ela é, na verdade, o começo de uma descoberta de um arquipélago chamado Vanuatu. Este paraíso de 83 ilhas do Pacífico, ao nordeste da Austrália, pode ser apreciado em "Vanuatu On Line" (**www.vanuatu.net.vu**). O arquipélago virou República independente em 1980, e é um dos países mais ricos em diversidade cultural do mundo: lá convivem 115 culturas diferentes. Franceses, ingleses, chineses, africanos, indígenas... e por aí vai. Entre as inúmeras paisagens marítimas, que podem ser conferidas com belas fotos, alguns vulcões como o Yusur estão mais ativos do que nunca, sem representarem perigo aos visitantes (...é, a Internet tem suas vantagens). Entrando em "Islands of Vanuatu" (**www.vanuatu.net.vu/islands.htm**) dá para ter uma idéia melhor dos visuais.

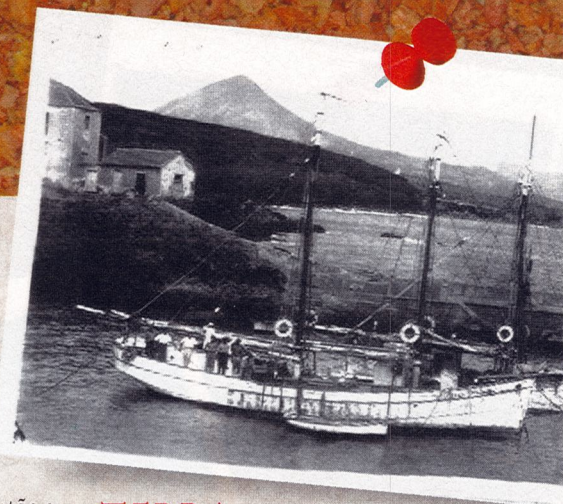
E a vizinha ilha Nauru não perde em diversidade cultural. A página "Nations of the Commonwealth"(**www/.tbc.gov.bc.ca/cwgames/country/Nauru**) nos indica o caminho para a enorme formação de corais e rochas ricas em fosfato da região. A ilha russa Sakalina, uma das mais férteis em riquezas naturais para o país, pede passagem e atenção para quem passa pela Web. Ao extremo leste da Ásia, entre o Mares do Japão e o de

Okhotsk, a ilha tenta mostrar ao mundo inteiro todas as suas potencialidades econômicas e turísticas. E dá para ver que, apesar da crise no país ex-comunista, surgem esperanças para uma volta por cima. Pelo menos se tudo for feito com seriedade, como é o caso deste site (**www.sakhalin.ru**). Escolha a língua inglesa e siga em frente.

Um dos oceanos menos falados nos bate-papos da vida é o Índico, já considerado até, por alguns, como o "Mar Esquecido". Mas ninguém tem como esquecer uma ida virtual às Ilhas Maldivas, abaixo da Índia. É água na boca, na certa. "Destination Maldives" (**www.lonelyplanet.com/dest/ind/mal.htm**) e "Info Maldives" (**www.infomaldives.com**) são sites para provar que texto na Internet não é superficial e que design não se faz só para objetos, livros e cartazes. A história do país é clara, bem escrita, e deixa uma vontade danada de ir até lá. O mesmo para "Go Maldives" (**www.gomaldives.com**). Robson Crusoé sabia o que era bom. ;-)

Mas vamos para o Atlântico, que água quente é bom demais. Continuando a navegar ao redor da África, o arquipélago de Cabo Verde vai começando a dar as caras com uma maravilhosa recepção. Ele é um dos mais bem representados países da Rede, e se você olhar direitinho, verá que a distância entre as ilhas do país e a nossa linda Fernando de Noronha não é tão grande. São as maravilhas do Oceano Atlântico. O site foi bolado por quem não é de lá e, portanto, a língua portuguesa de Cabo Verde fica para uma próxima vez (**www.umassd.edu/SpecialPrograms/caboverde/capeverdean.html**). O arquipélago reúne ilhas pequenas como Santo Antão e São Nicolau, obrigatórias: a colonização portuguesa deixou marcas na arquitetura que qualquer brasileiro reconhece de longe. Os vulcões de São Nicolau você mesmo vai ver.

As ilhas do Caribe, cruzando os mares digitais, não deixam nada a desejar em lugares exóticos: Antigua e Barbuda, duas ilhas de colonização britânica, podem ser exploradas no endereço: **www.interknowledge.com/antigua-barbuda**. Para mergulhar em passeios radicais, vale entrar nas cavernas submarinas El Jacinto Pat, no mar do Caribe, mas pertencentes ao México. Quem se aventurar a descer 304 metros de profundidade vai ter um dia inesquecível. Confira as belíssimas fotos tiradas pelos que tiveram essa coragem em **www.cavedive.com/cave.htm**.

Não podemos deixar de falar na Micronésia, tão citada lá em cima. Um site de título pouco criativo, "The Federated States of Micronesia" (**www.fm**), informa o clima, o número de habitantes e até a venda de imóveis no local. Vá no link "see map" (**www.fm/mapoffsm.htm**) e divirta-se. Existe também uma outra página sobre o país que ultrapassa a função de dar informações gerais e se torna um verdadeiro relatório "político-social-turístico-gramatical". Se você é aquele tipo obcecado por leituras pesadas, aí está um prato cheio, pois não conta com nenhum apuro visual. O endereço é **www.yo.rim.or.jp/~a1shima/micron-e.htm** com versão também em japonês.

TERRA À VISTA!

Todo mundo sabe que o continente africano é campeão em paisagens exóticas, mesmo que para nós, nascidos em clima tropical, isso pareça uma besteira. Mas a África é cheia de surpresas. E tem lugares de apresentação virtual impecável: a Mauritânia (**http://i-cias.com/m.s/mauritan/index.htm**) é um deles. País bem ao extremo oeste do continente, a página logo na abertura já mostra o mapa sensitivo com link para as principais cidades. Vale entrar, por exemplo, na cidade de Atar, a maior do país e que, segundo eles, teve muito de sua arquitetura destruída por temporais. Mas esta e todas as outras páginas das cidades de Mauritânia informam, além do geral, as condições de restaurantes, hospedagem, idas e vindas, etc. Lugar quente o ano todo, assim como no nosso nordeste, o turismo na região é incentivado mais pelo cenário natural e de culturas diversas. Benin, outro país africano, é dono de uma home page feita com sensibilidade: **www.geocities.com/TheTropics/8106/Africa/benin.htm**. Cuidado só com o peso das fotos. Verifique se o seu browser tem a "mania" de congelar. O que, aliás, é um saco, né? Mesmo que você já tenha ouvido falar em Oman, um país do finalzinho do golfo pérsico, não perca a musiquinha da sua página oficial. Imbatível!! Ela está em **www.omanet.com**. No embalo do som oriental, aproveite para conhecer bem o Mar de Oman, no início do Oceano Índico.

CONGELE O BROWSER

Falando agora de paisagens geladas, o Alaska e a Islândia, conhecidos mas pouco visitados, merecem atenção. *Alaska Web Sites* (**www.alaskan.com**) funciona como um guia igual àqueles de 500 páginas que a gente compra nas bancas. Mas, apesar de poucos mapas (o que é fundamental), a página tem um objetivo bem simples: informar TUDO. A abertura já demonstra que você está no lugar certo e que vai ter que ficar muitos minutos ligado. Caso encontre um urso no meio do caminho, entre na página *Bears and you*, para saber o que fazer para sair a salvo: **www.alaskan.com/docs/bearsnyou.html**. Para contemplar as fotos, tenha um pouco de paciência com a velocidade com que elas descem na página: **www.alaskan.com/akpics_html/wasilla.html**. Vá tomar um café...

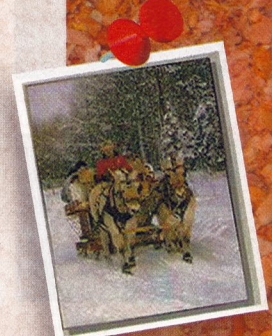
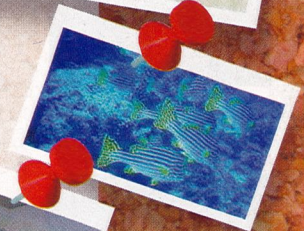
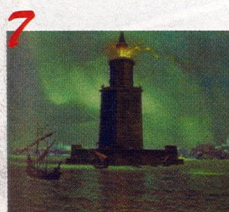
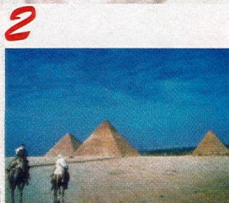
Bom, vamos em frente, que atrás vem muito gelo ainda. Que tal imaginar-se na Islândia? Este país gelado, perto da Groenlândia e no meio do Oceano Glacial Ártico, pode render fotos mirabolantes. É o que mostra a página Iceland (ou Terra do Gelo) **www.arctic.is/angling/stories.html**.

Se você quiser ver como está a Sibéria na Internet, hoje, vai gostar do resultado. Escape to Siberia (**www.cnit.nsk.su/univer/english/siberia.htm**) nos conta um pouco da história da região russa mais cobiçada por caçadores de animais para fabricação de casacos, e nos dá a chance de conferir as cidades ex-comunistas já conectadas com o mundo global da Internet. É lá também que estão os mais de um milhão de lagos mais bonitos do mundo, entre eles o Baikal, que contém mais água do que todos os outros juntos. Muito gelo te espera também na Estação McMurdo, agora lá na Antártida (**http://astro.uchicago.edu/cara/vtour/mcmurdo**). Esta é a maior comunidade do continente, e foi construída na rocha vulcânica da Península de Hut Point, na Ilha de Ross. O site é mantido pela Antartic Support Association (ASA), representada também na Internet pelo site **www.asa.org**. Uma aula de conhecimento sobre como funciona aquele lugar tão gelado e suas bases aéreas. Mas o melhor mesmo é conferir trabalhos mais humanos, páginas dirigidas ao pobre mortal que quer apenas se divertir: "Welcome to the Ice!!" (**www.theice.org.**) é feita por um americano que faz a reparação das estações de tempo, e que volta e meia tira umas fotos para mostrar à gALLera. Resolveu montar um site e acabou nos trazendo presentinhos de volta de viagem, com uma página mais divertida, não-burocrática, trazendo, é claro, ilustrações de tirar o chapéu.

São tantos os lugares... este planeta (**www.ion.com.au/ourplanet/ gaia.html**) tem de tudo! Só não dá é para falar de local por local, um por um, porque não haveria espaço suficiente. Demos o pontapé inicial contra a inércia internauta: aproveite a deixa e coloque o pé na estrada, ops..., no browser. Saara, Bósnia, Galápagos, Juazeiro do Norte, Bora Bora, Seychelles, Groenlândia, Madagascar, Conceição do Mato Dentro, Tibet... na Internet? Quem sabe! Se não hoje, com certeza, em pouco tempo...

Uma das vantagens de uma simples conexão é que o preço da passagem é baixo, e nos dá a chance de perceber que os limites de território da grande Rede estão cada vez menores. Vanuatu, aquele arquipélago tão desconhecido, já se rendeu. Os sistemas econômicos (capitalista, socialista, comunista ou o que for) já não colocam barreiras à sedução da Internet. Neste fim de século o mundo está nos provando que ele não é tão grande assim, mas gigantesco — e a dificuldade de alcançá-lo está diminuindo...

Depois de Marte, o que virá? A imprensa e o noticiário televisivo poderão dizer isso mais cedo ou mais tarde. Mas a Web, com certeza, já estará atualizando o assunto há mais tempo. Quem sabe, daqui a alguns anos, nós, terráqueos, poderemos ajudar na escolha de outro planeta a ser conquistado, ou deduzir, com a ajuda da Internet, qual será o próximo escolhido. Enquanto nós estivermos limitados a conhecer apenas a superfície da Terra, o ideal é prepararmos nossas cabeças para viagens e voltas pela nossa história, novas idéias e conhecimentos, culturas diversas, nosso mundo...

Adriana Lutfi
(lutfi@openlink. com.br)
deu umas 200 voltas virtuais ao mundo para escrever este texto.
**Colaborou Gustavo Mansur*

SÓ SETE MARAVILHAS?

1
2
3
4
5
6
7
Hoje em dia vale tudo. Você pode visitar lugares modernos, exóticos, rurais, aldeias... e até alguns que já nem existem mais. As Sete Maravilhas do Mundo Antigo (você lembra quais são?) podem ser visitadas a qualquer hora do dia. Mesmo que os sites sejam poucos, o difícil não é chegar até eles, e sim saber de cor os nomes dos sete lugares da lista. Já que a maioria esqueceu disso há muito tempo mesmo, vale a pena se atualizar entrando no site "The Seven Wonders of the Ancient World" (**www.sevenwonders.demon.co.uk**), uma viagem ao reino dos deuses.

A lista das Sete Maravilhas começou a ser feita por volta do século II a.C., e só foi finalizada na Idade Média. Hoje em dia, evidências arqueológicas revelam alguns mistérios dos monumentos eleitos como "os sete" maravilhosos, por muitos anos:

1) **Jardins Suspensos da Babilônia**, na Mesopotâmia
2) **Pirâmide de Giza**, no Egito, que guardou segredos do Faraó Khufu, da cidade egípcia de Memphis, até hoje não decifrados
3) **Estátua de Zeus** , na antiga Olympia, ainda vive no imaginário da modernidade, apreciadora da Mitologia grega e do pai de todos os deuses
4) **Templo de Artemis**, em Ephesus, na Ásia Menor, construído para honrar os deuses gregos da caça e da vida selvagem
5) **Mausoléu de Halicarnassus**, construído para o Rei persa Maussollos
6) **Colosso de Rhodes**, em homenagem ao Deus-Sol Hélio pelos gregos do Mediterrâneo
7) **Farol de Alexandria**, construído pelos ptolomeus na Ilha de Pharos, no Egito

"Seven Wonders" é um site com muita história antiga para contar. Além disso, um detalhe: estudiosos afirmam que outros locais e monumentos não foram incluídos na lista por puro desconhecimento dos gregos. A Muralha da China, os templos mayas da Guatemala, o Parthenon em Atenas, o Machu Picchu inca no Peru, Taj Mahal na Índia seriam algumas das maravilhas jogadas para escanteio. O link para "Forgotten Wonders" (**http://pharos.bu.edu/Egypt/Wonders/Forgotten/Home.html**) nos explica isso melhor e dá a chance de conferirmos se estes lugares mereciam mesmo o título de maravilhosos.

Se você vir as fotos e a história de Taj Mahal, por exemplo, vai entender o porquê desta polêmica. A página nos inicia em uma viagem por entre os séculos XVI ao XIX sobre a mais bela construção arquitetônica de que se tem notícia. E se passarmos pela página oficial "Taj Mahal: A Shrine of Love" (**www.meadev.gov.in/tourism/forts/taj.htm**), uma das poucas feitas na Índia (.in), aí o passeio se completa, com direito a tudo sobre a cidade de Agra, onde fica o monumento.

Antes que você ache que o mundo moderno é tão maravilhoso quanto a Antiguidade, novas listas já estão sendo formadas. Modern Wonders (**http://pharos.bu.edu/Egypt/Wonders/Modern/Home.html**) e Natural Wonders (**http://pharos.bu.edu/Egypt/Wonders/Natural/Home.html**) estão conseguindo votos e adendos de viajantes do planeta inteiro. Vale a pena passar por lá para saber se você concorda ou não. Não são só sete, mas vários os já eleitos. Inclusive o nosso Cristo Redentor, no Rio, e a Cascata do Iguaçu, fronteira entre o Paraná e Paraguai. É claro que o Brasil não ia ficar de fora dessa.... :-D

Explore o mundo gelado pelos mares cibernéticos

Por Marcomede Rangel

A Antártida foi o último dos seis continentes terrestres pisado pelo homem. Isso aconteceu em 1820, e os ingleses dizem que foi o americano Edward Bransfield, o foqueiro Nathaniel Palmer e o russo Adrien Bellinsghausen. Os três países disputam a primazia da conquista. Passados tantos anos, ainda hoje, ir até lá é uma aventura.

Doze países especificamente estudaram a Antártida: Argentina, Alemanha (**www.awi-bremenhaven.de/**), Austrália (**www.antdiv. gov.au/**), Chile, África do Sul, Estados Unidos (**www.bprc.mps.ohio.state. edu/**), este contendo o "tourist expedition to Antartida" e também o "Polar Research"), Nova Zelândia, Bélgica, Inglaterra (**www.nerc-bas.ac.uk/** com muitas fotografias) e o (**www.nercbas.ac.uk/public/isg/links. html**), União Soviética. Estes países criaram o Tratado da Antártida, que entrou em vigor em 1961. Entre outras coisas, todos concordaram em não realizar testes nucleares, nem manobras militares. A Antártida estava aberta à Ciência, uma decisão sábia antes que o homem começasse a disputar suas partes pela força. Até hoje o Tratado da Antártida vem sendo cumprido. Mas foi somente em 1975 que o Brasil aderiu.

ÁRTIDA,

UM CONTINENTE DE GELO

A Antártida tem 14 milhões de km² de área. Isso representa uma vez e meia o tamanho do Brasil. Se pudéssemos cortá-la ao meio, longitudinalmente, ela teria ter o formato de um bolo. Noventa por cento da água doce do mundo estão lá. A Terra possui 3/4 de sua superfície coberta por água. Só que 90% são de água salgada. Apenas 10% são de água doce, em forma dos rios, lagos, lençóis subterrâneos e nas geleiras e picos. Essa água é própria para o consumo, nas várias atividades do homem.

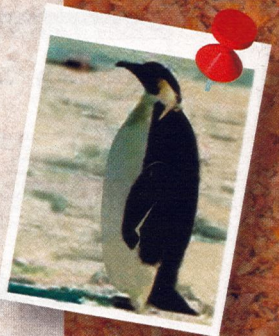
De formato quase circular, o continente tem um braço saindo em direção a América do Sul: a península antártica. Lá está a maioria das estações científicas, onde também está o Brasil, desde 1984. A Estação Antártica Comandante Ferraz (EACF), na Ilha do Rei George, tem hoje 62 módulos. São conteineres do tipo usado para cargas nos navios. Uma pequena cidade brasileira, num mundo gelado. Além disso, o Brasil tem mais quatro refúgios, que são um ou dois módulos, afastados da estação principal, que permitem ao pesquisador permanecer até um mês nesses locais. A comunicação com a EACF pode ser feita pelo correio eletrônico **eacf@eu.ansp.br**. É o lugar que mais venta no mundo, o vento chega a soprar a 100 km/h, o que torna os pousos das aeronaves arriscado. Segundo o meteorologista Francisco Assis Diniz, chefe do Serviço Previsão do Tempo de Brasília, e o primeiro brasileiro a montar uma estação meteorológica na Antártida, em 1984, enquanto para nós a previsão do tempo vale por 24 horas, na Antártida ela vale apenas para 4 horas. As mudanças de tempo são muito rápidas, sendo a região mais fria do planeta, tendo sido, registrada em 1983, uma temperatura de -89,3° C na Estação Vostok, da ex-União Soviética. E também a região mais desolada do planeta. Um local de solidão.

O Brasil, desde 1982, realiza expedições científicas – as Operações Antárticas – promovidas pelo Programa Antártico Brasileiro (**www.mar.br/~secirm/proantar.htm**). Tudo coordenado pela Secretaria da Comissão Interministerial para Recursos do Mar, da Marinha.

Em 5 de janeiro de 1983 o navio Barão de Teffé, da Marinha do Brasil, logo no dia seguinte acompanhado pelo navio Prof. Vladimir Besnard, da Universidade de São Paulo, chegava à região. Logo foram desenvolvidos projetos de pesquisas. O Brasil desenvolve projetos nas áreas de Ciências da Vida, da Terra, da Atmosfera e Geofísica da Terra Sólida. Várias universidades e institutos de pesquisas estudam desde a camada de ozônio, as focas, os pingüins, os peixes antárticos, até o impacto ambiental causado pela presença do homem e de suas máquinas.

No verão, a população da Antártida pode alcançar 2.000 pessoas, mas no inverno não passam de 800. 70 % da estações fecham no verão. O Brasil fica o ano todo, desde o ano passado tem a mesma equipe de 11 pessoas. No verão não há a noite, pois o Sol passa baixo. É sempre dia. Mas em compensação o inverno tem só 3 horas de dia, o restante é noite. Deve-se que estar muito bem preparado para isso. Muito mesmo. Tanto que os testes são rigorosos. Para embarcar no navio brasileiro, são necessário 23 exames médicos. No ano que vem vamos completar 15 anos dessas atividades no continente gelado. Um site interessante, o do Polar Research and Cold Region Tech nology (**www.luth.se/foundations/coldtech/colddell.html**) registra dados dos programas da Suécia, Europa, América, Ásia, Oceania e África, e também uma lista de discussão eletrônica.

Marcomede Rangel Nunes (***marcomed@dge1.on.br***) *é físico e escritor, já esteve cinco vezes na Antártida, com o Programa Antártico Brasileiro. Autor do livro: "Antártida, uma viagem ao topo do mundo", Francisco Alves, 1990. Trabalha no Observatório Nacional desde 1968.*

Para os que desejam maiores informações sobre a apresentação de projetos de pesquisas ao Programa Antártico Brasileiro – PROANTAR, podem entrar com o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq, com o site e o correio eletrônico (**coop_intern@sirius.cnpq.br**). A data limite para a entrega dos pedidos é 30 de novembro. No site do Programa Antártico Brasileiro (**www.mar.br/secirm/proantar.htm**), encontram-se desde o histórico até os concursos de fotografias e de temas antárticos para os estudantes.

APRENDA A FAZER SUA HOME PAGE

PARTE XVI

Conhecendo seus Visitantes

Ao sair ou entrar, não deixe de assinar o meu (ao final, será o seu) livro de visitas!

Por Marcos Cabral Resende

Uma forma legal e original de registrar a presença de visitantes em sua home page é oferecer um livro de assinaturas para que os visitantes possam deixar comentários sobre a sua página. Na edição 7 da *internet.br*, você aprendeu a criar formulários para esta mesma finalidade, porém, tudo o que era preenchido era enviado para o endereço eletrônico configurado. Um livro de visitas, ou *guestbook*, funciona de forma um pouco diferente. Ao invés do conteúdo do formulário ser enviado por e-mail, ele é inserido em um arquivo HTML que pode ser consultado online. Desta forma, os visitantes, além de deixarem suas opiniões, podem ler os comentários de todos os outros visitantes.

Obviamente, você precisa ter um programa, na verdade um script CGI, que gerencie tudo isso. Existem diversos sites na Internet que oferecem gratuitamente este recurso, e, em uma daquelas nossas famosas andanças, descobrimos um muito legal e flexível chamado **Dreambook** (Livro dos Sonhos).

Para começar a brincadeira, você deve ir até o endereço **www.dreambook.com**, fazer o cadastro, criar o seu livro e colocar uma chamada para ele em sua home page. Quer saber como? É isso que vamos mostrar agora!

Criando o seu livro

No site do Dreambook (**Figura 1**), você deve clicar em "Make a New Book" ou "Create a Dreambook". Na página que aparece a seguir você deve preencher um pequeno formulário, conforme mostra a tabela abaixo e apertar o botão "Create Account".

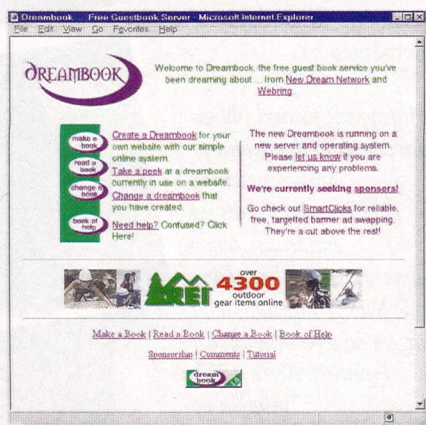



Figura 1

Username	Sua identificação no sistema do Dreambook. Use somente letras minúsculas e números.
Full Name	Seu nome completo
E-mail	Seu endereço eletrônico
Organization	Sua empresa ou organização (opcional)
Password	Sua senha no Dreambook
Confirm	Confirmação da senha

Uma vantagem do Dreambook sobre outros serviços similares é que, uma vez cadastrado, você pode criar quantos livros de visitas desejar. Após pressionar o botão do formulário, aparecerá uma tela onde você deve pressionar o botão "Enter Dreambook Management", para logo em seguida cair na página do Gerenciador Dreambook ("Dreambook Management"), conforme mostra a **Figura 2**.

O Gerenciador Dreambook oferece quatro opções de configuração:

- My Books (Meus Livros): lista todos os livros de assinaturas que você já criou. A partir desta página, você pode alterar as características de algum livro previamente criado.
- User Info (Informações do Usuário): permite que você mude seus dados, isto é, nome, e-mail e senha (password).
- Make a Book (Criar um Livro): permite que você crie novos livros de visitas.
- Book of Help (Livro de Ajuda): contém uma explicação de cada função do Dreambook Management e uma lista de perguntas e respostas mais freqüentes.

Como você acabou de se cadastrar, o próximo passo é criar o seu livro de visitas. Para começar, clique em "Make a Book", e na página a seguir preencha um outro formulário (mais simples). Forneça a identificação do seu livro (composta de letras ou números) no campo "Guestbook ID" e ainda o nome e endereço do site (onde você o usará) em "Site Name" e "URL", respectivamente. Feito isso, basta clicar em "Create Guestbook", e o Dreambook criará o seu livro de visitas e fornecerá um exemplo de código HTML que você deverá colocar em sua página para que os seus visitantes possam lê-lo e assiná-lo (**Figura 3**). Se tudo der certo, você receberá um e-mail confirmando a criação do seu livro.

Os endereços que você deve utilizar em sua página para criar o link com o livro de assinaturas no Dreambook devem ter os seguintes formatos: **http://books.dreambook.com/sua_ident/ident_livro.html** e **http://books.dreambook.com/sua_ident/ident_livro.sign.html**, onde "sua_ident" é a sua identificação no sistema do Dreambook, e ident_livro é a identificação do livro de assinatura criado. O primeiro endereço é o da página que contém os comentários de todos que já assinaram o livro, e o segundo é o do formulário que o visitante usa para assinar o livro. Por exemplo, se você se cadastrar com a identificação "xxx" e criar um livro com a identificação "yyy", os endereços seriam **http://books.dreambook.com/xxx/yyy.html** e **http://books.dreambook.com/xxx/yyy.sign.html**

A esta altura, você já tem um *guestbook* prontinho para colocar na sua página (**Figura 4**). Guestbook? Por que não livro de visitas? Será que a revista.br está virando a casaca? :-) Nada disso... isso tudo é porque, tal como o Dreambook, o seu livro de assinaturas estará todo em inglês. :-(Mas, como tudo na vida tem seu lado positivo, a grande vantagem do Dreambook é permitir a configuração de cada campo do formulário quando desejado. Vamos ver?

Configurando o seu livro

Para personalizar o seu livro, é preciso entrar no menu principal do Gerenciador Dreambook ("Management"), clicando em "Change a Book" na página principal (**Figura 1**). Se pedido, você deverá fornecer a sua identificação (username) e senha.

A primeira página do Gerenciador Dreambook (**Figura 5**) lista os livros que já foram criados. Para per-

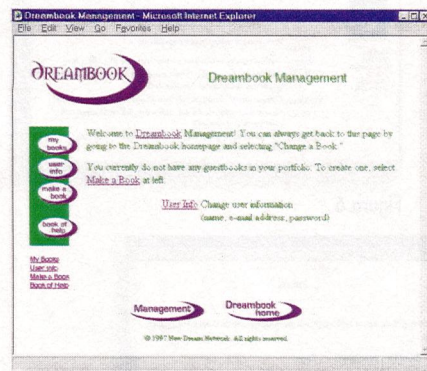



Figura 2

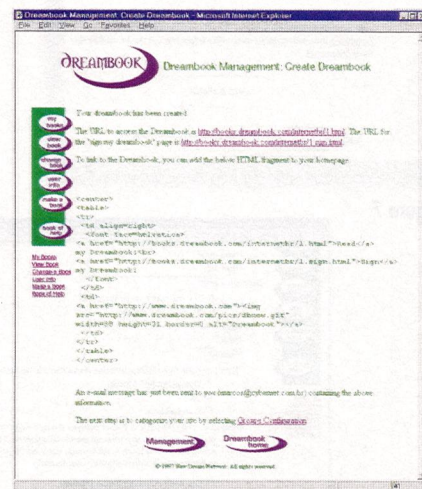



Figura 3

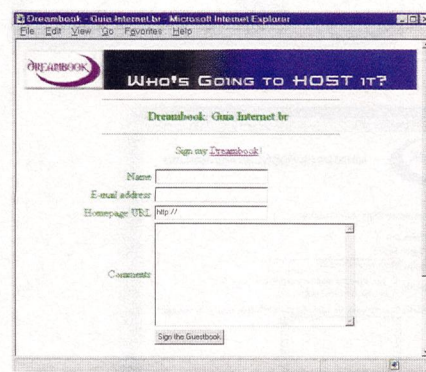



Figura 4

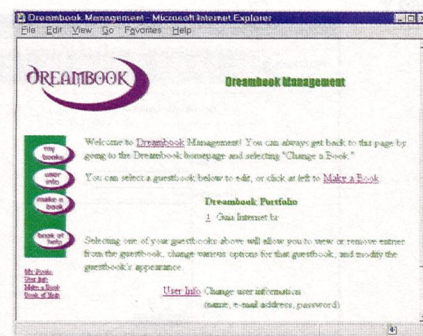
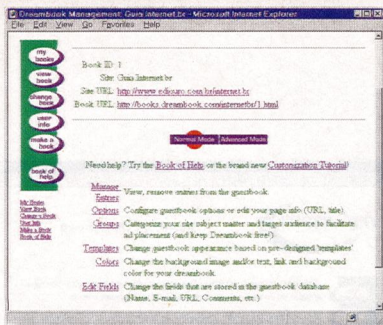
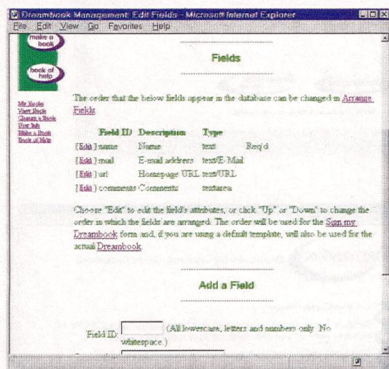



Figura 5

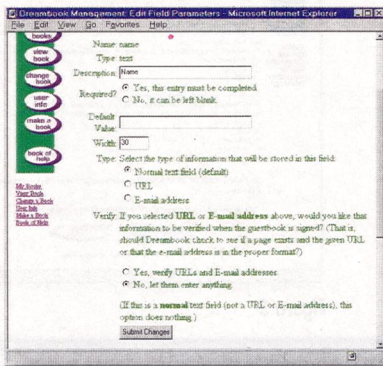



Figura 6

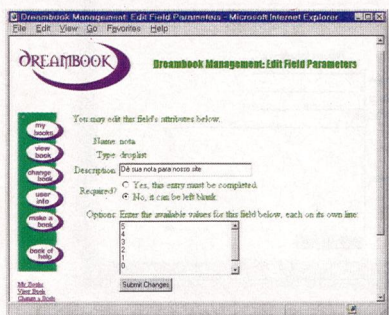



Figura 7

Figura 8

Figura 9

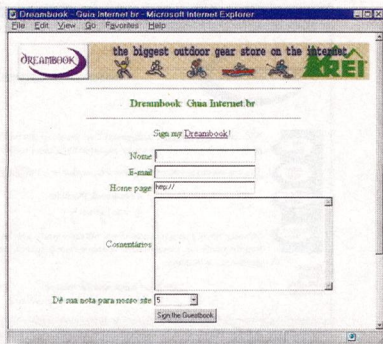



Figura 10

sonalizar algum deles, basta clicar no desejado (**Figura 6**). Nesta página, existem diversas opções para fazer a manutenção no seu livro. Vamos a elas:

- **Manage Entries:** permite ver e apagar assinaturas de seu livro. É sempre legal usar esta opção para remover assinaturas com palavrões ou lixo.
- **Options:** permite que você altere nome e URL do site onde o *guestbook* é utilizado, o número de assinaturas armazenadas e outras opções, como receber uma notificação por e-mail cada vez que alguém preencher o livro.
- **Groups:** o Dreambook possui um catálogo categorizado dos livros que eles hospedam. Aqui você pode classificar o seu no grupo que julgar mais adequado.
- **Templates:** assim como os editores de texto, o Dreambook oferece alguns modelos (que especificam cores, fontes, etc.) para o seu livro. Você pode escolher um modelo e alterar o *layout* do seu.
- **Colors:** se você preferir, ao invés de escolher um modelo, você pode personalizar as cores de fundo, texto, link, link visitado e até imagem de fundo!
- **Edit Fields:** esta é, sem dúvida, a ferramenta mais poderosa e a que vamos mostrar em destaque logo abaixo. Ela permite alterar, incluir e excluir campos no seu livro. Vamos conhecê-la melhor agora mesmo!

Editando os campos do seu livro

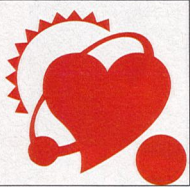
Clique em "Edit Fields" (**Figura 6**) para que, a seguir, apareça a janela da **Figura 7**. Nesta, você pode editar cada campo individualmente e adicionar novos campos, se assim desejar. Para editar um campo, basta clicar no link "Edit" ao lado do campo desejado e uma nova página será carregada com as propriedades que podem ser alteradas. Na **Figura 8**, é mostrada a tela de propriedade do campo "Name". No nosso exemplo, alteramos as descrições ("Description") de cada campo.

Para incluir um novo campo, você só precisa preencher o formulário "Add a Field" da **Figura 7**. São necessárias apenas três configurações: a identificação do campo ("Field Id"), descrição ("Description") e tipo ("Type"). Se você lembra de quando falamos sobre formulários, na edição 7, não vai ter dificuldade em configurar campos com tipos variados. Mas, se você perdeu esta parte de nossa série sobre home pages, não deixe de consultar nosso site no endereço **www.ediouro.com.br/internet.br/v1.07/homepage.htm**. Está tudo lá! Em nosso exemplo, incluímos uma lista de opções para que os visitantes pudessem atribuir notas para o nosso site. Colocamos "nota" no campo "Field Id", "Dê sua nota para nosso site" em "Description" e "Drop-down List" no campo "Type". Na tela a seguir preenchemos os valores de 5 a 0, um por linha, conforme mostra a **Figura 9**. Simples...

Após editar e traduzir todos os campos e incluir a lista com notas, o formulário ficou como apresentado na **Figura 10**.

O Dreambook é muito poderoso, e explorando todas as opções é possível alterar bastante a aparência do livro-padrão. Se você souber inglês, não vai ter dificuldades em explorar todas as possibilidades, mas mesmo se não souber, com o que foi apresentado, poderá também criar o seu de forma original. E, mais importante, se tiver qualquer dificuldade…não deixe de nos consultar, como sempre! :-)

Marcos Cabral Resende
*(**marcos@cybernet.com.br**)*
é Engenheiro de Computação
e Gerente Técnico do provedor
carioca Cybernet Comunicações

Use a Interatividade da Rede
e converse com a gente!
A equipe.br está a sua espera! ;-)
internet.br
Olho Digital

PERSONA

Lady Di (1961-1997)

A beleza e a ternura que irradiaram os dias da Princesa Diana aqui na Terra estão retratadas no ciberespaço através de milhares de páginas que contêm suahistória e fotos. No mesmo dia em que foi anunciada a sua morte, em 31 de agosto, a Internet já mostrava a tristeza e a falta que Lady Di deixava em todo mundo. O site oficial da monarquia inglesa (**www.royal.gov.uk/index.htm**) teve a área dedicada às condolências congestionada por vários dias. Além dos inúmeros sites que demonstram indignação perante sua morte, vários provedores de notícias online, como a CNN (**www.cnn.com**), BBC (**www.bbc.co.uk**), MSNBC (**www.msnbc. com**) dedicaram páginas de seu site sobre o assunto. A ferramenta de busca Yahoo (**www.yahoo.com**) também preparou uma seção só para Diana, incluindo links para as últimas notícias, audios, vídeos e chats.

Milhares de internautas também deixaram mensagens saudosas em páginas pessoais. É o caso da home page Remember Diana (**www.gargaro.com/diana.html**), que lançou uma campanha contra os tablóides, oferecendo uma fitinha cor-de-rosa com o nome da princesa para aqueles que quiserem aderir ao protesto, colocando o símbolo em sua página. Na página Diana, Princess of Wales (**http://home.interpath. net/dbailey/diana**) você encontra, além da opinião do webmaster sobre o abuso dos paparazzi, uma série de newsgroups relativos a este tema. Nós da *internet.br* deixamos aqui o nosso reconhecimento da bondade, generosidade e simplicidade que Diana irradiou em seus dias de princesa.

Outros Links:

The Diana Years – **http://pathfinder.com/people/diana/index.html**
Abaixo-assinado brasileiro – **http://robertok.br-hs.com/enter.html**
Princess Diana: The Tribute – **http://209.100.57.96**
Princess Diana, Queen of Hearts – **www.idealist.com/diana/**
CelebSite Princess Di – **www.celebsite.com/people/princessdi**
Duas faces de Diana – **www.aonline.com/~josefp/Di_FF.html**

Remember Princess Diana
© Beth Wilson
http://www.meer.net/~walterh/privacy.html

Novela interativa

Um novo seriado está chegando às teias da Web. É o Taxi (**www.zaz.com.br/taxi**), a nova novela produzida pelo ZAZ (**www.zaz.com.br**). A história se passa no final do século e conta as aventuras do taxista Guga e da prostituta Aphrodite contra a gangue Kosmetics, formada por jovens químicos e reacionários. Para dar um toque sofisticado ao romance, a produção contou com a tecnologia Shockwave Flash que permite a criação de animações de boa qualidade. O mais interessante, segundo seus criadores, é que esse recurso proporciona uma navegação de alta velocidade, dando a impressão de que o internauta está acessando um CD-ROM.

Toda esta interatividade possibilita o conhecimento de vários pontos da cidade, como o hospital, o cemitério e a boate, sem que se corra o risco de perder a paciência e as horas de conexão. A novela terá 12 capítulos e contará com a participação de Virginia Lee, como a feiticeira Cristal, a modelo gaúcha Bárbara Paz, como Aphrodite, e Antônio Homem de Melo, como Guga.

CiberFuneral

Um assunto nada agradável para muitos dos encarnados a morte é tratado com naturalidade pela Simplex Knowledge (www.skc.com). A empresa americana irá facilitar a vida daqueles que ficam impossibilitados de comparecer ao velório de seus entes queridos por morarem em outros países. Ela criou o Funeral Online, um sistema integrado por quatro funerárias que transmite imagens, de 30 em 30 segundos, através de um circuito de câmeras de TV. O "visitante" tem ainda a possibilidade de conversar com a família em tempo real, enviar flores e condolências. Macabro, não?

ESTUDOS VIRTUAIS

Você está se descabelando para tentar arranjar um lugarzinho na Faculdade, mas não consegue se desgrudar do computador? Então, se ligue nessa dica. A Fuvest (www.fuvest.br) está disponibilizando as provas do ano passado e o manual do candidato pela Rede. Para visualizar os documentos você deve adquirir o plug-in Adobe Acrobat Reader (http://tucows.unisys.com.br/grap95.html). Mas se você quiser incrementar ainda mais os seus estudos, vale a pena fazer os testes de 96 e 97 da Universidade Federal Fluminense (www.uff.br/coseac/vest97/provas97.htm) e depois conferir quantos acertos fez dando uma olhada no gabarito. Não vale colar! ;-) É a Internet ajudando você a conquistar um espaço no terceiro grau.

Documentos Interativos

A Junta comercial do Rio de Janeiro está investindo em uma nova tecnologia para agilizar os serviços das repartições públicas. Ela está transformando o seu arquivo de documentos em imagens digitalizadas. Este projeto é desenvolvido pela Unisys, e já está dando frutos: o prazo para a entrega de certidões diminuiu de 15 para 3 dias. Uauh!;-) Porém, esta modernização nos serviços só terminará em dois anos, com a soma de 14 milhões de certidões processadas. E não termina por aí, não. Os documentos serão disponibilizados na Internet, facilitando ainda mais a nossa vida.

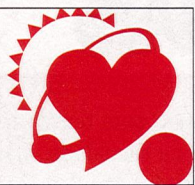
Crescimento de vento em popa

Cerca de 82 milhões de PCs estarão conectados mundialmente até o final de 97, o que representa um aumento de 71% comparado a 96. Foi este o resultado constatado na última pesquisa feita pela empresa americana Dataquest (www.dataquest.com). Adivinhem qual foi a previsão para 2001? 268 milhões de máquinas conectadas. Surpreso?! Já as vendas de software e serviços irão aumentar em 60% (US$ 12,2 bilhões) até o final do ano.

Sorte ou azar?

Seu sonho sempre foi ir até Las Vegas ou Montecarlo para se divertir e tentar espantar os seus dias de azar, só que você nunca teve tempo e dinheiro para isso. Não perca as esperanças, a Internet oferece a você uma palinha do que se pode fazer por lá. São milhares de sites que refletem o glamour das noites nos cassinos. Você poderá tentar a sorte em *slots machines*, roletas, caça-níqueis ou *black-jacks*. Um exemplo disso é o site Virtual Vegas (www.virtualvegas.com) que tem como slogan "a capital dos jogos online". E não é por menos, o site possui um banco, um megashopping, jogos em java, news, seção de esportes, dowloads etc. Tudo para você se sentir na real cidade americana. Mas se você deseja experimentar a emoção de entrar em um cassino, então vá até o GalaxiWorld (www.galaxiworld.com). Além dos jogos, você pode escolher um avatar para interagir com os personagens do cassino e com outros internautas.

No entanto, esta brincadeira virtual já

está assustando alguns juízes e senadores americanos. A maioria dos sites não está levando o lado das apostas para o mundo fictício e sim para o real, o que está gerando um lucro em torno de US$ 220 milhões. O dinheiro que é perdido pelos apostadores virtuais é debitado na fatura do cartão de crédito. Há ainda a desconfiança de que haja alguma fraude envolvendo este tipo de negócio, tanto pela possibilidade de falsificação feita por softwares como por alguma manipulação das funções realizadas pelos computadores e a realidade. Por estes motivos a jogatina digital está concorrendo fortemente com a pornografia para ser uma das vedetes da contravenção na Rede. O senador John Kyl, no Arizona, decretou a proibição dos jogos eletrônicos de azar, já que existe uma lei que não permite a utilização do telefone para apostas. O novo decreto prevê até quatro anos de prisão e também multas que chegam até US$ 20 mil.

Livros e mais livros

O mercado de livros na Internet ficou bem movimentado em setembro. Duas das maiores livrarias da Inglaterra pularam para a Rede. A Dillons, que pertence ao Grupo EMI, lançou o site TheBook Place (www.thebookplace.com) no dia 12, depois de dois anos de estudos. Com um investimento de US$ 1,6 milhão, ela coloca em sua vitrine digital 1,2 milhão de títulos. A empresa espera receber dois mil pedidos por mês e cem mil visitantes no primeiro semestre. Outra grande aquisição do mercado editorial do ciberespaço é a Blackwell. Depois de vender um pequeno número de livros pela Net desde 1995, ela está relançando o seu site com um novo design e um catálogo de 1,5 milhão de títulos. A nova loja virtual será inaugurada este mês no endereço www.blackwell.co.uk/bookshops.

Mas a Internet brasileira não ficou para trás e ganhou a Livraria Nobel (www.livrarianobel.com.br), que montou seu *locus* dentro do canal de entretenimento ZAZ (www.zaz.com.br). No caso.br, os internautas que acessarem sua home page não encontrarão somente livros, mas também produtos de informática e esporte. A idéia de juntar todos os produtos originou-se de uma pesquisa feita pela empresa que detectou a necessidade dos usuários de encontrar estes artigos no mesmo lugar, reduzindo assim a taxa de entrega. O site terá também o Catálogo Brasileiro de Publicações (CBP), um dos mais completos sistemas de busca de livros. O CBP tem cerca de 130 mil livros cadastrados e faz a procura por título, autor, editora e assunto. Então, saque o seu cartão virtual e boas compras!

BLACKWELL'S

A página do canal **#cinema** da Brasnet (**www.geocities.com/Paris/Metro/3474**) é um ponto de encontro para cinéfilos e vIRCiados. Após ou durante as longas discussões no IRC os internautas podem acessar o site e votar em seus astros, diretores e filmes favoritos ou pegar a imagem de algumas películas de sucesso como "E o Vento Levou", "Batman&Robin" e "Jornada nas Estrelas". Você pode ainda testar se seus conhecimentos sobre a sétima arte estão em dia; para isso, basta responder as cem perguntas contidas em um programa para DOS fornecido para download. Para quem gosta de ação e aventura vale a pena pegar os trailers de "Air Fource One", "Alien – a Ressurreição" e "Con Air".

O **#sexualidade**, da BrasIRC, é um canal para DEBATER e CONVERSAR sobre a sexualidade de uma forma instrutiva e educada. O lema do canal é o seguinte: o usuário que entrar baixando o nível é imediatamente banido, sem ter direito a voltar. Lá, encontram-se médicos, psicólogos, ginecologistas, psiquiatras, sexólogos e todo tipo de estudante. Existem algumas pessoas famosas que freqüentam o canal e a intenção é sempre a de se tentar conversar de forma descontraída sobre a sexualidade, tirar dúvidas e relaxar. O canal funciona pela Brasnet. Uma opção é o servidor **irc.brasnet.org port 6667**. Por enquanto, as reuniões têm sido às quartas-feiras, por volta das 22:00h.

ALTOS e baixos da

24 pontos de distribuição de material pornográfico que tinham sites na Net foram fechados, em agosto, pela polícia japonesa. Neste mesmo mês, um estudo divulgado pela Agência Nacional de Polícia do Japão constatou que mais de 14 mil das 400 mil páginas abertas na Internet por usuários particulares são dedicadas à exibição ou venda de material pornográfico. A faixa etária desses internautas é em torno de 20 a 30 anos. Os detidos, que na maioria trabalham em empresas comuns, mantinham as home pages com o objetivo de complementarem a renda, gerando lucros de US$ 32 mil anuais. =:o

Já a Media Metrix/PC Meter (www.pcmeter.com) observou que 28,2% dos internautas americanos visitaram, em maio, sites "adultos". Um crescimento de 2,2 percentual se comparado ao do ano passado (23%). Porém, Donna Hoffman, professora de marketing da Universidade de Vanderbilt, não tem uma opinião tão promissora em relação a este conteúdo na Rede. Ela constatou que os sites sobre sexo estão entre 2% a 3% de 200 mil sites comerciais, tendo uma percentagem menor ao compararmos com os 500 mil sites da Web. "O sexo é uma pequena parte da experiência geral da Rede e do comércio da Web", afirmou Hoffman. Será¿!

OS MAIS VENDIDOS:

Livros estrangeiros

1. **The Perfect Storm : A True Story of Men Against the Sea ~**
   Sebastian Junger / Hardcover
2. **Cold Mountain**
   Charles Frazier / Hardcover
3. **The Man Who Listens to Horses**
   Monty Roberts, Lawrence Scanlan (Introduction) / Hardcover
4. **Into Thin Air : A Personal Account of the Mount Everest Disaster**
   Jon Krakauer / Hardcover
5. **The Motley Fool Investment Guide : How the Fool Beats Wall Street's Wise Men and How You Can Too**
   David Gardner, Tom Gardner / Paperback

Fonte: Amazon.com (www.amazon.com)

Livros nacionais

1. **Asterix – A Galera de Obelix**
   Goscinny & Uderzo
2. **3001 A Odisséia Final**
   Clarke, Arthur C.
3. **O Mundo de Sofia**
   Gaarder, Jostein
4. **O Diário de Um Magro**
   Prata, Mario
5. **O Anatomista**

Fonte: Livraria Nobel (www.livrarianobel.com.br)

Os 10 melhores hits do mundo

Nome do Cantor ou Grupo	*Música*
01 - Rammstein	Herzeleid
02 - Deanta	Whisper Of A Secret
03 - Va-Soul Of Cape Verde	Soul Of Cape Verde
04 - Gipsy Kings	Compas
05 - Nusrat Fateh Ali Khan	Live In New York City
06 - Radio Tarifa	Rumba Argelina
07 - Chieftains	Long Black Veil
08 - Clannad	Lore
09 - Zap Mama	7
10 - Hayes/Cahill	Lonesome Touch

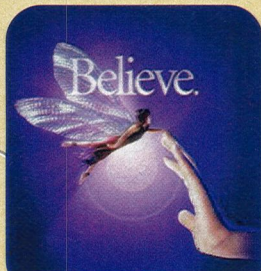
Fonte: CD Now (www.cdnow.com)

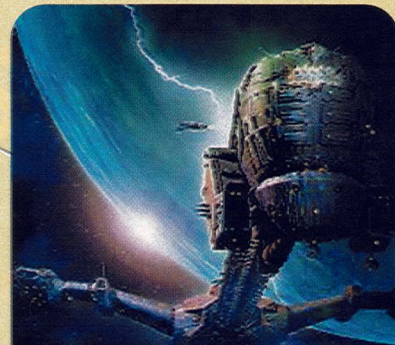
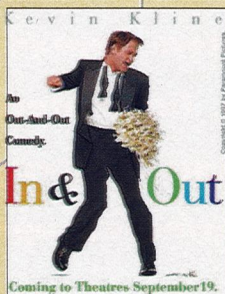
Os 20 nomes mais influentes da Sétima Arte

1. WK Laurie Dickson
2. Edwin S. Porter
3. Charlie Chaplin
4. Mary Pickford
5. Orson Welles
6. Alfred Hitchcock
7. Walt Disney
8. D.W. Griffith
9. Will Hays
10. Thomas Edison
11. John Wayne
12. J.R. Bray
13. Billy Bitzer
14. Jesse Lasky
15. George Eastman
16. Sergei Eisenstein
17. Andre Bazin
18. Irving Thalberg
19. Thomas Ince
20. Marlon Brando

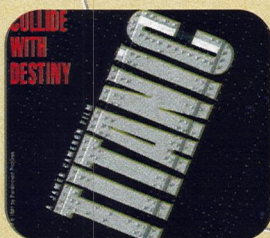
Fonte: Film100 (www.film100.com)

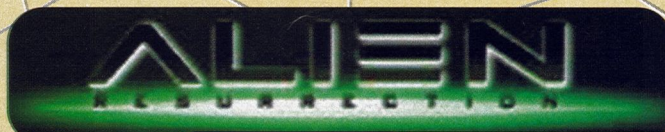
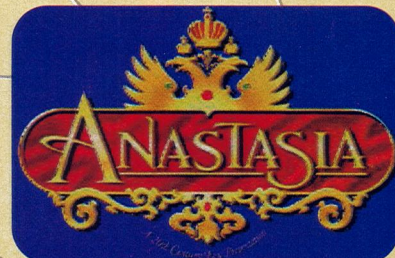
Cinema na teia

Conheça os filmes que vão rolar na telona e que já estão fazendo sucesso na Web

Fairy Tale - www.fairytalemovie.com

In & Out - www.inandout.com

Event Horizont - www.eventhorizonmovie.com

Canudos, o Filme - www.canudos.com.br

Anastasia - www.anya.com

Titanic - www.titanicmovie.com

ALIEN RESURRECTION

Alien Resurrection - www.alien-resurrection.com/index.html

Patricia Diniz
(patdiniz@ediouro.com.br)

Encontros virtuais

Por dentro do Netmeeting!

Se você vive vagando pelo ciberespaço, não perde a chance de encontrar pessoas interessantes e adora um bom trabalho em grupo, fique atento, pois chegou a hora de conhecer um dos programas mais completos da Rede. Senhoras e senhores, apresentamos o Netmeeting

Por Fernanda Pellegrini

Se você é aficcionado por chats e perde a noção do tempo quando começa a trocar frases no micro com outras pessoas através do IRC, espere até botar os olhinhos e aprender os macetes do Netmeeting, o superpacote de ferramentas de comunicação, lançado pela Microsoft.

Lembra daqueles filmes antigos que imaginavam o futuro? Já nos anos 70 assistíamos nas telinhas a troca de mensagens, imagens e voz entre duas ou mais pessoas localizadas em pontos distantes da Terra. Filmes como "2001, uma odisséia no espaço" e "Tumderbirds are go!", e até desenhos animados como os "Super Amigos" mostraram bem isso. Podemos até nos arriscar a dizer que aquilo tudo já era uma espécie de videoconferência, só não imaginávamos que seria realmente possível, em tão pouco tempo, aproveitarmos dessa tecnologia no nosso dia-a-dia.

Seja para falar com um amigo no Japão pagando o preço de uma ligação local, seja para discutir um trabalho importante editado no Word ou matar as saudades de um parente que mora longe, vale a pena ficar íntimo do Netmeeting!

Por isso, caro leitor, grude seus olhos nestas páginas, preste atenção nas nossas dicas e prepare-se para se divertir na Internet.

Baixando e instalando o programa

O Netmeeting, que é totalmente grátis e está disponível em várias línguas – mais precisamente 23 –, pode ser baixado através do site da Microsoft. Aponte seu browser para o endereço **www.microsoft.com/netmeeting**. Você vai se deparar com a primeira de quatro páginas Web nas quais você deverá selecionar a versão do software que deseja baixar (a última delas é a 2.0), em que língua o quer (já existe uma versão em português) e, ainda, de que localidade prefere que ele venha (há um site brasileiro de distribuição). Veja a seqüência das telas nas **Figuras 1** a **4**.

Depois que os 2.49MBytes do programa tiverem chegado na sua máquina, basta clicar duas vezes sobre o nome do arquivo baixado para iniciar a instalação. (A versão para Windows 95 chama-se **brmnm2095.exe**).

Imediatamente uma janela irá perguntá-lo se é isso mesmo o que você deseja e, ao confirmar, o contrato de licença será exibido para que você leia e aprove. Uma vez que tenha concordado com os termos de instalação, basta informar em que diretório os arquivos do Netmeeting devem ser instalados, dar um OK e aguardar. Em poucos instantes a janela final da instalação aparecerá na sua tela indicando que a instalação foi um sucesso! Dê uma olhada nas **Figuras 5** a **8**.

Figura 1

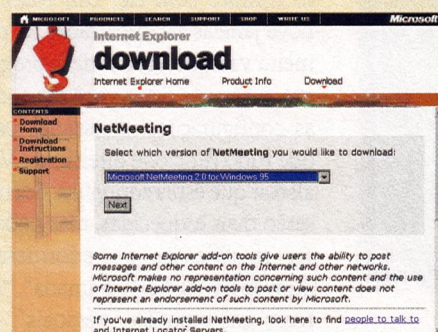



Figura 2

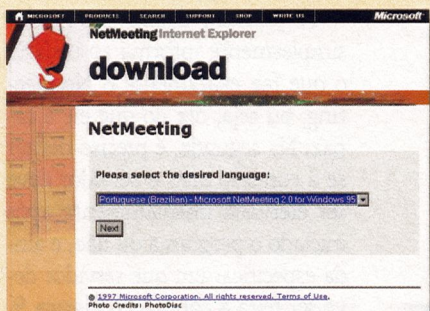



Figura 3

Figura 4

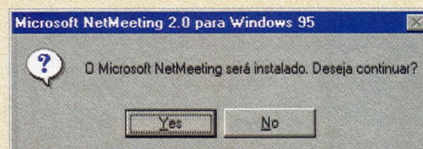
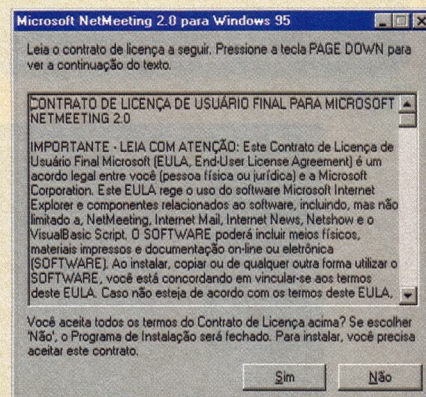
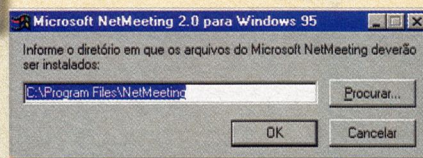



Figura 5

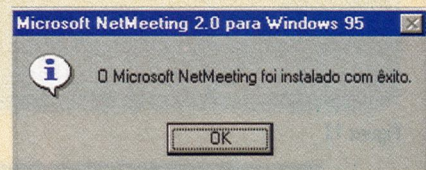



Figura 6

Figura 7

Figura 8

Caso você não tenha uma câmera de vídeo no seu micro e esteja procurando por uma, saiba que o Netmeeting trabalha com qualquer placa de captura de vídeo ou câmera que suporte o padrão "Video for Windows". É possível, portanto, optar por uma variedade de câmeras para o seu PC. Os preços variam. As preto-e-branco podem ser encontradas a partir de US$99, e as coloridas a partir de US$199.

O momento em que faremos contato...

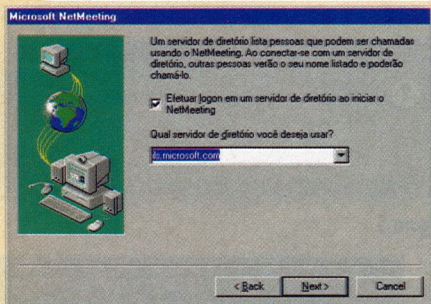



Figura 9

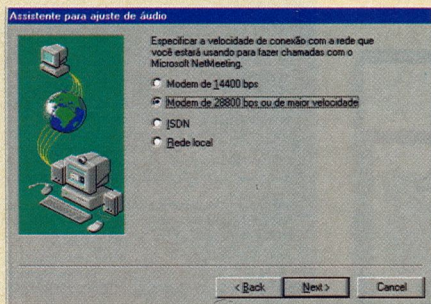



Figura 10

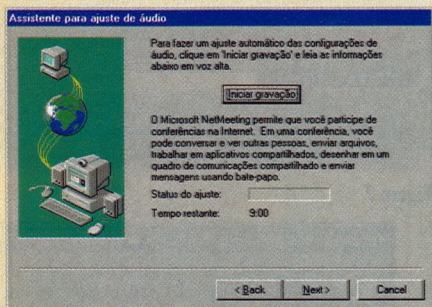



Figura 11

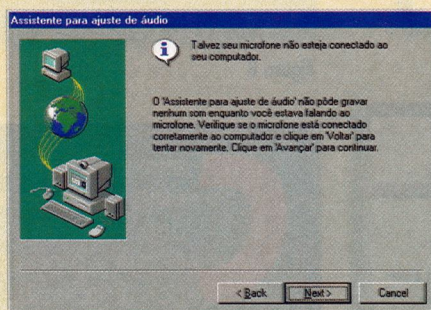



Figura 12

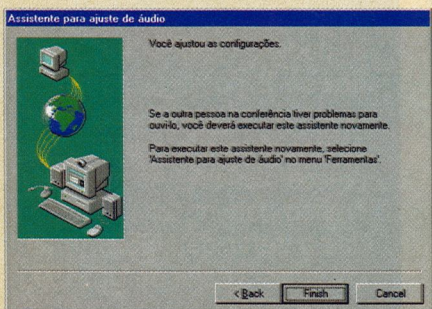



Figura 13

Até aqui nenhuma dificuldade, não é mesmo? Pois é. E o programa já está dentro da sua máquina, só esperando para ser usado. Mas, como fazer isso?

Você conhece o ditado que diz que "a primeira vez a gente nunca esquece"? Então. O Netmeeting segue exatamente esse princípio, e pede que você responda a uma série de perguntinhas no seu primeiro contato com ele. Um total de nove janelas são mostradas na primeira vez que você roda o programa, e através delas você faz todas as configurações necessárias para que tudo funcione direitinho. Vale alertar que estas configurações não serão mais esquecidas, mas podem ser modificadas posteriormernte através do menu "Chamada", "Alterar informações pessoais" ou ainda através do menu "Ferramentas", item "Opções".

A primeira dessas nove telas simplesmente informa ao usuário o que faz exatamente o Netmeeting, ou seja, diz do que ele é capaz. Na segunda, é preciso definir se a conexão com o servidor deve ser efetuada imediatamente após iniciado o programa ou não, e ainda especificar em que servidor deve ser feita a conexão – **Figura 9**. O Netmeeting já vem com uma lista com pelo menos 10 endereços disponíveis. Repare que eles todos começam com a sigla "ils", que significa **I**nternet **L**ocator **S**ervice e funciona mais ou menos como o ICQ, localizando pessoas na Rede.

Terminada esta etapa, a janela seguinte pede informações pessoais do usuário, como nome, cidade e e-mail, entre outros dados, que são de preenchimento obrigatório.

Outra tela pergunta em que categoria estas informações pessoais se encaixam e oferece três opções para que você escolha em qual delas quer se apresentar: "pessoal", "comercial" ou "somente para adultos".

Até aí foram quatro telas, as outras 5 passam a se referir ao "Assistente para ajuste de Áudio". Nelas, é preciso especificar a velocidade de conexão utilizada pelo seu micro e efetuar o chamado "ajuste automático do áudio" da sua máquina – **Figura 10**.

Para isso, o assistente pede que você pegue o microfone, clique em um botão para iniciar a gravação e leia o trecho de um pequeno texto em voz alta conforme mostra a **Figura 11**. Caso haja algum problema com o ajuste, uma tela como a da **Figura 12** aparecerá. Verifique então se o seu microfone está realmente conecatado ao micro e tente novamente. Quando tudo estiver certinho, a nona e última telas aparecerão com a mensagem de sucesso – **Figura 13**. Basta então finalizar o assistente para ajuste e preparar-se para começar a brincar de videoconferência na Rede mundial!

Mas, você deve estar se perguntando: Eu não tenho câmera de vídeo, como vou participar de uma videoconferência ou usar um programa como esse?

Não precisa se preocupar! A utilização do vídeo é apenas uma das possibilidades do Netmeeting. Mesmo sem possuir a câmera e a placa de captura de vídeo necessárias para transmitir vídeo pelo seu computador, você pode receber imagens de outras pessoas, ouvir suas vozes (caso possua uma placa de som) e ainda conversar utilizando o microfone.

Legal, não? E isso é só o começo! Você pode ainda aproveitar muito mais os recursos do Netmeeting, como a colaboração entre grupos de pessoas, o compartilhamento de aplicativos Windows, a transferência de arquivos entre os participantes e o já conhecido chat.

E o que é genial: tudo isso pode ser usado ao mesmo tempo ou em separado. Vale a pena conferir, não é mesmo? Então, respire fundo e passemos à próxima etapa, mostrando cada função do Netmeeting para você. Pronto?

Colaboração é a ordem!

O menu do Netmeeting é composto por sete itens: "Chamada", "Editar", "Exibir", "Ir para", "Ferramentas", "Discagem rápida" e "Ajuda".

É interessante saber o que contém cada um deles, pois somente assim você poderá se sentir realmente íntimo do programa e tirar melhor proveito de suas características. Vamos conhecer então o menu "Chamada" primeiro. A primeira possibilidade que ele oferece ao usuário é a de efetuar uma nova chamada. Mas o que significa isso? Quando você clicar nesse item uma janela aparecerá na sua tela pedindo informações (o endereço do correio eletrônico, o nome do computador, ou o número do telefone do modem) sobre a pessoa que você deseja chamar. Depois de preenchido esse campo, basta clicar no botão "Chamar"... e o Netmeeting se encarrega de avisar a essa pessoa que você quer falar com ela. Que tal?

O item que vem logo abaixo do "Nova Chamada", que acabamos de descrever, simplesmente interrompe a execução de uma chamada quando se clica sobre ele. Há ainda o item "Coordenar conferência" que possibilita exatamente ao usuário iniciar uma conferência entre várias pessoas. Ele funciona da seguinte forma: logo que o item é clicado, aparece uma janela avisando que uma conferência será aberta no micro do usuário e que a partir de então qualquer pessoa poderá ingressar nela, até que ele a desligue. Para desligar a conferência é só clicar sobre o ícone do telefone cuja legenda é "Desligar".

Ainda sobraram algumas coisinhas nesse menu para aprendermos. "Efetuar logon em ils.servidor.com" é o atalho para que o programa se conecte a um servidor. Nada demais, não é mesmo? Mas que tal a opção "Alterar informações pessoais"? Pode ser muito útil para que você troque os dados que definiu anteriormente, mesmo depois de conectado.

Três itens desse menu ainda podem nos acrescentar algo. O primeiro deles chama-se "Não incomodar", que evita que o Netmeeting notifique ao usuário quando alguém o estiver chamando. Portanto, uma vez clicado, o "Não incomodar" deixa mesmo o usuário em paz. Para voltar a receber chamadas ele deve desativar essa opção. Para isso basta clicar sobre ela novamente.

A próxima opção chama-se "Criar discagem rápida" e refere-se a uma espécie de atalho para encontrar pessoas no Netmeeting. Você dá o nome de um servidor ils, logo depois coloca uma barra (/) e fornece o endereço eletrônico da pessoa com quem quer mater uma comunicação através da discagem rápida. Depois disso, você ainda pode optar se deseja adicionar à sua lista, enviar para o próprio destinatário através de e-mail, ou ainda armazenar o atalho no seu desktop. Veja na **Figura 14** como funciona cada uma dessas três opções.

Vale ainda conferir o item do menu "Chamadas", intitulado "Nova mensagem de correio", que envia uma mensagem para o endereço eletrônico da pessoa que estiver selecionada na lista do servidor. O endereço do nome grifado, se clicado o item "Nova mensagem de correio", aparece no campo destinatário.

Já o terceiro menu chama-se "Exibir" e fornece as opções de modificar a forma de visualização do seu programa. Oferece a possibilidade de, por exemplo, retirar a barra de ferramentas e a colocar de volta. E outras coisinhas mais. Vale a pena clicar em cada um desses itens para ver o que acontece.

O quarto menu do programa, chamado "Ir para", totalmente dedicado à Internet, oferece a possibilidade de acessar páginas relativas ao Netmeeting, ao seu programa de correio eletrônico e de News.

O quinto menu, o de "Ferramentas", traz meios de trabalhar melhor com o Netmeeting. Através dele é possível chamar a aplicação para

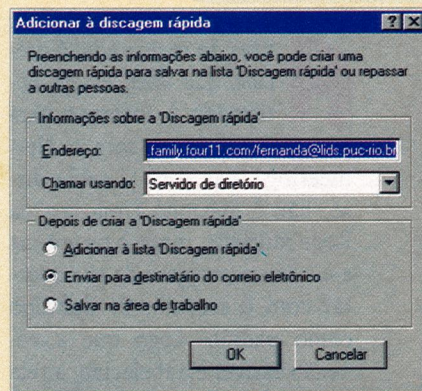



Figura 14

chat, chamar o quadro de comunicações, efetuar uma transferência de arquivos, compartilhar aplicativos e ainda modificar todas as configurações do seu programa.

"Discagem rápida" é o sexto menu a ser desvendado. Ele simplesmente oferece a possilidade de inserir algum participante do servidor na sua lista de discagem rápida.

Já vimos no menu "Chamada" uma opção parecida que permitia a criação de uma discagem rápida, lembra? Esse menu agora funciona mais ou menos com a lista de favoritos ou bookmarks do seu browser. Basta clicar sobre o nome da pessoa para que este vire um atalho.

O último menu, apesar de ser padrão, pode ser útil, caso você se depare com alguma dúvida ou problema no programa. É o "Ajuda", que traz links para páginas da Microsoft na Web, inclusive algumas de suporte do produto, além de fornecer o acesso a um arquivo capaz de responder suas perguntas mais básicas. Você já deve estar familiarizado com esses menus de ajuda dos softwares do seu micro. Se não estiver, experimente sair clicando nele para ver o que acontece.

É isso aí! Agora que você está por dentro do que o Netmeeting tem a oferecer e já conhece os menus com as opções de configuração, deve estar louco para embarcar em uma jornada através dele. Pois essa será nossa próxima etapa: participar de uma conferência com tudo o que temos direito! Vamos lá!

A conexão

Antes de mais nada, é preciso que você esteja conectado à Internet para pensar em brincar com o Netmeeting. Mas você já sabia disso, não é mesmo? Uma vez na Rede mundial, inicie o programa e ele se encarregará de se conectar com o servidor ils definido como padrão. Logo que a conexão estiver estabelecida, a tela padrão do seu programa será rapidamente carregada com todos os participantes que estiverem no momento conectados ao servidor. Veja **Figura 15**.

Esta tela dará uma série de informações importantes para o seu bate-papo e oferecerá diferentes possibilidades de ordenar o conteúdo. Escolha um usuário e acompanhe suas descrições. Se ele estiver equipado com placa de som ou uma câmera de vídeo, um ícone representativo será exibido. Depois disso seguem-se informações básicas sobre o participante, como nome, sobrenome, cidade, país e possíveis comentários.

Munidos destes dados, o próximo passo é escolher com quem quer falar e clicar duas vezes sobre o nome do eleito, aguardando pela sua resposta, já que ele tem a possibilidade de aceitar ou não a sua chamada. Caso seja aceito o convite para o bate-papo, um mundo de possibilidades estará aberto. Você pode conversar através do microfone com o seu convidado – vale mencionar que o esquema é como o de um walkie-talkie, enquanto um fala, o outro deve escutar. É interessante combinar uma forma de avisar quando uma frase estiver completa.

Outra forma de conversar online é através do chat. Para chamar esse aplicativo vá até o menu "Ferramentas" e clique em "Bate-papo", e uma tela como a da **Figura 16** surgirá. Basta escrever nela o que deseja dizer e dar um ENTER para que seu convidado leia a sua mensagem.

Experimente também brincar com o quadro de comunicações (menu "Ferramentas"). É possível desenhar nele à mão livre, utilizar cores e ainda digitar mensagens. Todos os participantes interagem ao mesmo tempo nesse quadro. Veja **Figura 17**. Interessante, não?

Então, espere para ver imagens do seu convidado transmitidas por uma câmera de vídeo, como mostra a **Figura 18**! Imagine que pode matar a saudade de parentes e amigos que estejam do outro lado do mundo apenas com cliques do mouse e pagando o preço de uma ligação local! Para ver o vídeo não é pre-

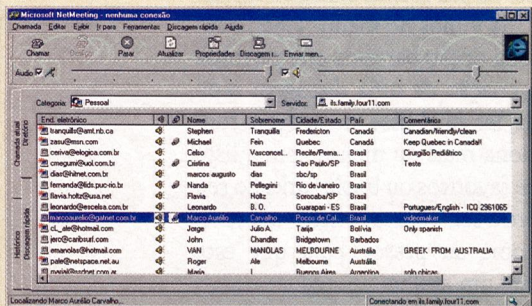



Figura 15

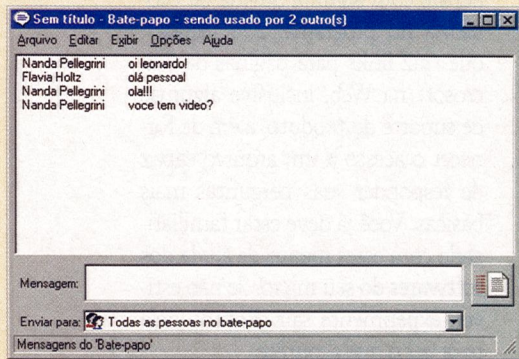



Figura 16

Figura 17

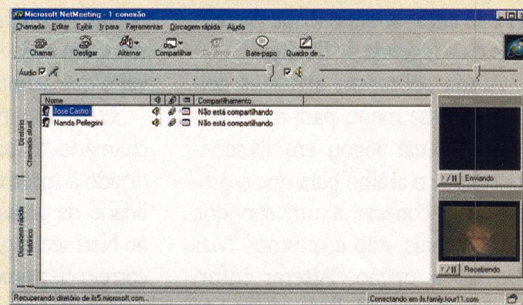



Figura 18

ciso fazer nada, além de conversar com alguém que possua uma câmera de transmissão. Genial, não?

Se você pensa que isso é tudo, prepare-se para a experiência de escrever um texto a quatro mãos, via Web. Isso mesmo! O Netmeeting permite que um software, como o Word, da Microsoft, seja compartilhado entre os participantes da conferência. É possível, a partir do Netmeeting, que um grupo faça um trabalho escolar, por exemplo, sem que ninguém saia da sua casa. E todos escrevendo e interagindo para que o texto final saia perfeitinho no Word.

Para compartilhar um programa basta se dirigir ao menu "Ferramentas" e clicar sobre a opção "Compatilhar aplicativo". Depois, é preciso escolher o programa desejado e, uma vez definido, só fica faltando clicar no menu "Ferramentas" (de novo!), opção "Iniciar colaboração", e como que num passe de mágica o outro participante começará a ver o software por você escolhido na máquina dele, mesmo que ele não possua o programa instalado. Que tal?

É possível que, através do compartilhamento, ambos os participantes - ou seja, você e seu(s) convidado(s) - possam escrever um texto estando em locais separados. D+!

Outra característica do Netmeeting é permitir a transferência de arquivos entre participantes. Que tal passar uma imagem para o seu convidado, ou ainda um joguinho? Isso pode ser feito também através do nosso já conhecido menu "Ferramentas".

E então, impressionado com as possibilidades do Netmeeting? Viu que mesmo sem a câmera e até mesmo sem a placa de som dá para fazer bastante coisa com ele? Vale lembrar que, além de funcionar na Internet, ele também pode ser usado em rede privada ou Intranets. Espera-se que no futuro o programa possa ser utilizado para discar para um telefone comum, ou seja, será possível ligar de um computador, utilizando o Netmeeting, para um número na Rússia e conversar por telefone com um amigo que não possua computador. Você imaginou que estaria vivo para presenciar tudo isso? Nem eu!

*Fernanda Pellegrini (**fernanda@lids.puc-rio.br**), redatora do Globo On, recomenda os encontros virtuais e recebeu uma visita inesperada assim que colocou um ponto final nesta matéria... Quem adivinhar de quem foi, ganha um presente*

Usuários do Netmeeting podem se comunicar com usuários de outros softwares de videoconferência desde que estes utilizem o padrão H323. O "Internet Video Phone", da Intel, (www.intel.com) é um exemplo de software compatível com o Netmeeting.

Contatos Imediatos

Psicólogos, jornalistas e internautas comuns escrevem livros para contar como é a vida no ciberespaço e mostrar ao mundo a emoção de fazer parte desta nova comunidade virtual.

Por Monica Miglio Pedrosa

Depoimentos, palavras, encontros e desencontros, emoção transbordando em letras. São muitos os sentimentos dos cibernautas que navegam despretensiosamente nos mares da Internet. Pouco a pouco, as pessoas descobrem um mundo especial por trás de chats, encontros virtuais, *nicknames* e avatares. Para os novatos na Rede, ou os que ainda não entraram neste lugar mágico, estas sensações podem gerar desconfiança e curiosidade. Como entender o que se passa no ciberespaço? De que forma compreender a solidão e ao mesmo tempo a falta de solidão deste mundo virtual? Estas perguntas começam a ser respondidas nos próximos meses, com a chegada no mercado brasileiro de livros sobre o assunto, que aportam no mundo real procurando explicar um pouco destas vivências virtuais.

Enquanto psicólogos procuram analisar o comportamento humano dentro deste organismo virtual, alguns internautas estão querendo apenas passar suas experiências on-line para o papel – muitos sofreram grandes mudanças em suas vidas a partir de encontros virtuais, como o casal Reider e Bobinha; outros procuraram mostrar através de um simples relato a profundidade e emoção que podem existir em um grupo que freqüenta um chat diariamente, ao longo de um ano.

A revolução cibernética

A psicóloga Ana Maria Nicolaci, professora e pesquisadora do Departamento de Psicologia da PUC-Rio, está atualmente trabalhando em um livro sobre o assunto. Em sua pesquisa (**prede@psi.puc-rio.br**) para o livro **A Internet e os brasileiros: testemunhos de uma transformação** (**www.puc-rio.br/depto/psicologia/pesquisa/pesquisa.htm**), ela procura definir alguns conceitos do mundo real transpostos para o virtual, como o vício, o amor, a solidão e o medo. "Atualmente, com a Internet, parece que os usuários da Rede percebem a existência do amor visto pelo viés da idealização, embora muitos considerem que, mesmo com contato diário com a pessoa amada via Rede, fica faltando alguma coisa para que esse amor se concretize e se mantenha", analisa Nicolaci.

Através de depoimentos de internautas, a psicóloga vai construindo algumas percepções sobre esta realidade virtual; a dicotomia solidão *versus* fuga da solidão que permeia os relacionamentos virtuais; o medo da tecnologia; as causas e conseqüências dos viciados na Rede; e o encontro amoroso entre internautas, que começa pelo "interesse pelas idéias do outro", podendo chegar até o conhecimento do ser amado na vida real.

Ana Maria Nicolaci procura abordar também a questão da subjetividade nas malhas da Rede. O foco desse estudo "não é a Internet em si, mas sim os efeitos que a grande Rede vai gerar em nós, e principalmente nos jovens". Para Ana Maria, "a nova geração que navega pela Internet já tem uma nova forma de conceber o tempo, a realidade, o espaço; já criou novas

ESPERANÇAS, ILUSÕES, SUSPIROS E LÁGRIMAS

Descobrindo o Ciber-Véu

- "O personagem Rider conseguiu influenciar minha vida pessoal, e trouxe à tona um pedaço meu que eu não conhecia. Este personagem era o que eu tinha de melhor, minha *alma*." (Rider)

- "Dos entrevistados em minha pesquisa para o livro, 99% dos internautas admitem praticar sexo virtual." (Charles Rojtenberg, psicólogo)

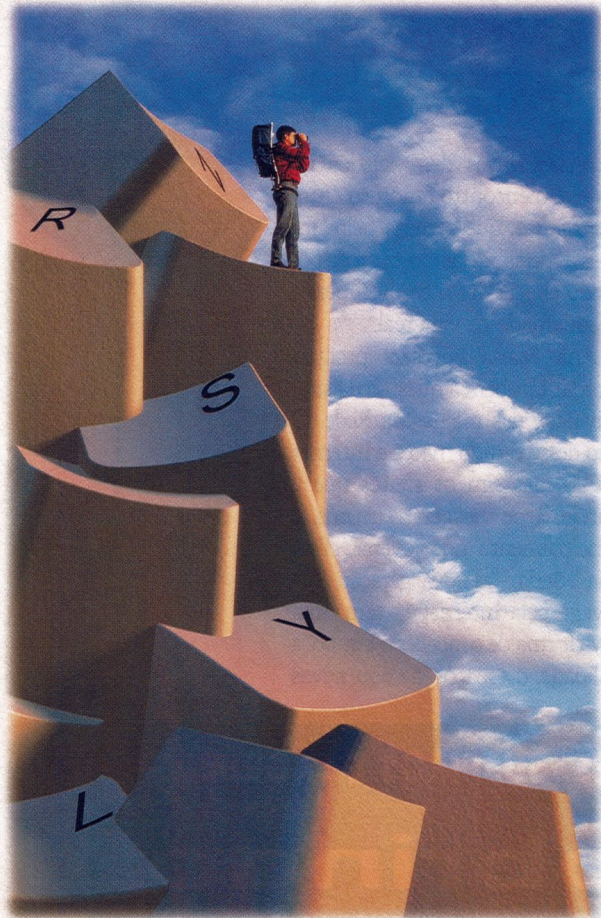
- "No chat, como num aquário, não vemos as lágrimas, os sorrisos não gargalham, os beijos não estalam, mas tiram o fôlego... e fazem borbulhas. Recriação? Sob quais critérios se tutela essa sociedade? Enviamos sentimentos pelas ondas desse aquário..." (Cazuzinho, ChatISM - 08/04/97)

- "O que é possível se manifestar através da Rede é o interesse pelas idéias do outro, o que poderá suscitar uma curiosidade de se conhecer pessoalmente. Tal encontro fora da 'virtualidade' poderá ou não produzir um relacionamento afetivo."(Ana Maria Nicolaci, psicóloga)

- "A Internet é um retrato de nossa língua. Quando alguém escreve bem em um chat, já se destaca da maioria.(...) Há uma enorme 'química' nas letrinhas." (Lygia Moura, analista de sistemas)

- "A questão do êxito do ciberespaço diz respeito à extrema criatividade humana. Mesmo diante de uma máquina, o homem é capaz de criar um novo mundo." (Marco Fonseca, jornalista)

- "A essência...não vemos, adivinhamos com outro sentido, fora dos 5 que conhecemos... intuímos! A visão... desvia, não permite 'ver' corretamente..." (Cielo, ChatISM, 07/04/97)

- "Hoje, acho triste quem não sonha e aceita os limites que seu ser material lhe impõe sem resistência ou crítica, quem não se permite sonhar, projetar um mundo virtual, que pode ou não se analogizar. O ciberespaço é uma possibilidade de virtualizar sonhos (...)" (Marcos Galindo, no fórum Chá de Bússolas, do Projeto Virtus)

formas de relacionamento. É essa nova forma de comunicação que permite que o imaginário, protegido pelo anonimato, se solte".

O livro trata ainda da alteração nas noções vigentes de intimidade, privado, público, anonimato e sinceridade. Essa poderosa nova forma de comunicação pode ser, para a autora, "uma nova revolução, a cibernética, que pode ser tão crucial para a psicanálise como foi a revolução industrial que gerou o individualismo".

Espaço para a fantasia

A questão desta nova forma de relacionamento também está na base da pesquisa conduzida pelo sexólogo Charles Rojtenberg (**psicologo@facil.com**), que escreve o livro **Relacionamento afetivo e a rede Internet**. Em sua home page (**www.osbcenter.com/sexologia**), Charles convida qualquer internauta a participar da pesquisa; mesmo para os mais tímidos, a garantia de anonimato é total.

O interesse em escrever o livro surgiu principalmente a partir das consultas e orientações profissionais que Charles fornece gratuitamente para os que acessam sua página. "Várias pessoas que me procuravam desenvolviam relacionamentos afetivos de forma diferente da usual, onde as empatias davam-se por nicknames e palavras ao invés da posição social ou aparência física", explica. "Notei que muitas depositavam esperanças e sofriam desilusões, e que outras chegavam a se apaixonar sem conhecer pessoalmente o parceiro, desenvolvendo relações que com o passar do tempo foram fortificando-se e transformando-se até mesmo numa união matrimonial."

Charles Rojtenberg preocupa-se também com as novas gerações que têm sua iniciação sexual na Rede. "Como no sexo virtual você não vê o seu parceiro, se algo nele o fizer sentir desconforto é só fingir que a conexão caiu. Já na vida real, mesmo recebendo um não do parceiro você tem que manter o bom-humor e saber lidar com a rejeição", preocupa-se. A questão é descobrir se esta garotada vai conseguir lidar com estas questões na interação face a face, já que estão acostumadas a se relacionar apenas virtualmente. "No caso de pessoas tímidas, que usam a Rede como fuga, o sexo virtual costuma ser uma relação fantasiosa, uma relação consigo mesmo", pondera.

A incessante busca do prazer, bem como a possibilidade de realizar fantasias sexuais a um clique do mouse também torna a Rede um ambiente receptivo à entrada de pessoas casadas e comprometidas, que seriam incapazes de cometer adultério na vida real. "Muitas pessoas casadas que têm um relacionamento virtual não acreditam estar traindo seu parceiro. Elas estão querendo liberar suas fantasias. Muitas mulheres, particularmente, acessam estes canais em busca do romantismo que não encontram mais em casa."

Além destes assuntos, **Relacionamento afetivo e a rede Internet** procura abordar também a questão do hábito e do vício na Rede, mostra as estatísticas da pesquisa e dos e-mails recebidos pelo autor, apresenta relatos e análises de casos verídicos de relacionamentos afetivos desenvolvidos na Web. O leitor encontrará ainda um manual de como se comportar no IRC, sugestões de como escolher um nickname, e um dicionário dos termos técnicos e dos artifícios usados para demonstrar emoções que incrementam a forma escrita na comunicação da Internet.

Relatos de internautas

Ainda tratando do mesmo assunto, mas do ponto de vista leigo, Sandra (*nickname* Noite; e-mail **kaminhos@brworld.com.br**) e Bia, duas amigas que se conhecem apenas virtualmente, estão escrevendo um livro de depoimentos e de suas experiências no IRC. Com o provável título de **mIRChat**, o livro irá mostrar para os leitores como é este ambiente de encontros virtuais e que tipo de conversas e de relacionamentos se desenvolvem nos chats. "Queremos mostrar que as pessoas que acessam o IRC são pessoas normais, mas que podemos encontrar também relacionamentos doentios, de pessoas que sentem muito prazer em assustar as outras", relata.

A própria autora, quando começou a freqüentar os bate-papos online, achava que um relacionamento entre duas pessoas nunca poderia se tornar completo apenas através dos encontros virtuais. "Hoje, acho isso perfeitamente possível de acontecer... Tenho depoimentos de pessoas que se conheceram no IRC e que estão de casamento marcado. Outras eram casadas e estão se separando em troca de um amor virtual", explica. "Nos chats podemos paquerar como se estivéssemos em um bar na vida real; a diferença é que pode-

mos escolher com quem falar sem nos preocuparmos com a beleza externa da pessoa."

Para Sandra, porém, sexo ainda "continua sendo bom a dois, juntinhos, corpo a corpo...". Segundo ela, nas relações virtuais talvez exista maior sinceridade na exposição de sentimentos, mas que nunca vão substituir o contato real com o outro. Para se ter uma idéia da variedade de pessoas que se pode conhecer num relacionamento cibersexual, Sandra conta dois casos que estarão em seu livro. O primeiro é sobre um garoto de programa de São Paulo, que marca seus encontros via Internet, onde define o valor, o lugar e a hora do encontro, além de promover uma troca de fotos entre as partes, para um prévio conhecimento. "Às vezes ele se dá ao luxo de descartar uma companhia que não lhe agrade pela foto, e dispensá-la pela Net é muito mais fácil...", explica. Outro caso é o de um homem também de São Paulo, que, por morar em uma cidade muito pequena e por ter gostos exóticos em relação ao sexo, usa a Rede para satisfazer seus desejos.

mIRChat ainda não tem editora, mas Sandra acredita que é só as publicações sobre relacionamentos na Internet começarem a sair, que o mercado irá procurar livros que abordem este assunto. "Acredito que o que move estas pessoas é a solidão. A maioria delas ou não tem ninguém, ou está buscando uma nova relação. Elas estão querendo experimentar, encontrar uma nova forma de se expressar, e isso é possível na Rede", conclui.

Virtus, de virtual

É esta nova forma de expressão e/ou comunicação que levou o jornalista e professor da Universidade Federal de Pernambuco, Eduardo Duarte (**eduarte@elogica.com.br**), a iniciar uma pesquisa nas comunidades virtuais. Internauta há dois anos, Eduardo faz parte, no mundo virtual, do **Projeto Virtus** (**www.cac.ufpe.br**) daquela Universidade. "**O Virtus** tem como objetivo investigar, experimentar e analisar possibilidades de representação e interfaces no espaço virtual", esclarece Eduardo. "Ele conta com a participação de professores dos Departamentos de Comunicação Social, Biblioteconomia e Design, além de outras áreas."

O projeto embarca propostas diversas, como o **Lab Virtus**, onde se experimenta a questão do estudo participativo no ciberespaço, o **Lib** (de *Library*, biblioteca em inglês) **Virtus**, onde se trabalha o conceito das bibliotecas virtuais e o **Exp Virtus**, onde são expostos os resultados de experimentos artísticos e científicos, entre outros. Dentro do **Projeto Virtus** existe ainda o **Chá de Bússolas** (**www.cac.ufpe.br/labvirt/pesquisa/cha**), um espaço onde se discutem questões relativas à sociabilidade na Internet. No fórum do Chá, **Sala de Chá(ts)** (**www.cac.ufpe.br/forum/forum02.htm**), é que se desenvolvem questões concernentes ao estudo de Eduardo. O Chá faz parte da pesquisa para sua tese de doutorado e serve como "um ambiente onde trocamos opiniões sobre os projetos e fazemos uma espécie de *brainstorms* relativos às inquietações de nossos temas".

Um dos assuntos levantados por Eduardo no fórum é a questão da superficialidade das listas de discussão. "Lembro que Mark Slouka, em seu livro *War of the World*, diz que o ciberespaço é um lugar onde não há dor nem culpa. Nas relações cotidianas reais, cada ação de alguém implica numa resposta do outro, mas no ciberespaço as pessoas podem simplesmente ignorar as outras, sem nenhum problema mais grave", explica. Ainda de acordo com ele, na vida real não podemos realizar nossas fantasias na plenitude, devido ao extremo controle social e de polidez, enquanto que no mundo virtual, ter vários amantes e diferentes *nicknames* não é um "crime" grave.

"A intensidade de dor e culpa que se sente no ciberespaço depende do grau de vida psíquica que se investe na relação, mesmo que esta se desenvolva com o outro desmaterializado, ou seja, com uma mera representação dele", explica Eduardo. "Essa total imprecisão de referências do outro, tão necessárias a uma cobrança naturalmente racional do indivíduo, leva-o a completar a existência do outro com fantasias." Ao não conhecermos o outro em sua plenitude podemos fazer uma imagem de acordo com a nossa imaginação, o que pode levar a uma futura decepção.

Internet: o próximo avatar

Na Mitologia oriental, Avatar é uma pessoa que vem à Terra para fazer a humanidade evoluir, como Cristo, Buda, etc. De acordo com o dicionário, o Avatar seria a encarnação deste "Deus" na forma humana. Para o jornalista Marco Fonseca (**fonseca@novanet.com.br**), o próximo Avatar será uma "consciência coletiva", a própria Internet. Internauta há um ano, Marco está escrevendo o livro *O Avatar* (**www.geocities.com.researchtriangle/8202**), que relata de forma roman-

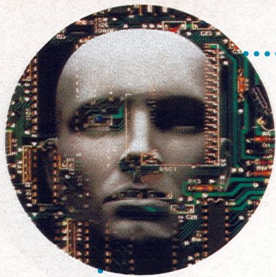
PLENO ENTENDIMENTO

Não fique boiando

Avatar – Imagem que representa nossa pessoa no mundo virtual

NickNames – Apelido, nome fictício que um indivíduo assume no ciberespaço

Chat – Bate-papo online, conversar em tempo real através do teclado

Encontros – União; aproximação; identificação entre dois seres distintos

ceada os relacionamentos online e as novas comunidades virtuais. "O Avatar, representação gráfica de personagens criados no ciberespaço, é vivido no livro como *lerdinho*, um estudante desempregado que usa a Rede para vender drogas e se apaixona por uma jornalista que acaba colocando suas vidas em perigo", conta Marco.

Apesar de escrito de forma romanceada, *O Avatar* teve como fontes de inspiração canais de IRC, páginas na Internet e entrevistas por e-mail. Inicialmente, Marco Fonseca estava escrevendo o livro em formato de chats e e-mails, porém, como a transposição deste tipo de comunicação para o papel impresso poderia ferir a linguagem literária (segundo os editores), Marco está trabalhando na mudança do formato para texto.

Conversa entre almas

A dificuldade em apresentar as conversas de chats nos livros também está sendo um desafio para Lygia Moura (**lygia@ism.com.br**), analista de sistemas que está escrevendo um livro sobre as experiências e vivências de um grupo que freqüenta o chat do provedor de acesso ISM (**www.ism.com.br/chat/**) há pelo menos um ano. "Só em um final de semana as conversas do chat produziram 256 páginas de texto!", exemplifica Lygia.

A idéia inicial era a de escrever algo sobre a pequena comunidade virtual que freqüentava, entremeado por observações de um psicólogo. "A primeira análise feita por um profissional que não era internauta teve um resultado muito acadêmico e longe da realidade da Internet. Busquei então um psicólogo internauta e, novamente, descobri que um ensaio psicológico não era exatamente o meu objetivo", conclui. A partir daí, Lygia definiu que seu livro seria um relato dos acontecimentos e dos personagens do chat,

ATRAÍDOS PELO DESTINO

Rider e Bobinha*: Uma história de amor

Bobinha* é uma jornalista que usa a Internet profissionalmente e que costumava entrar nos chats à noite, só para relaxar. Rider sempre foi avesso a computadores em geral e entrou por acaso na grande Rede, incentivado por colegas de trabalho. Inventava nicks e personagens para aprender sobre a natureza humana, descobrir e garimpar pessoas e sentimentos na Rede. Bobinha não acreditava que relacionamentos virtuais pudessem dar certo, e sempre teve seus romances na vida real. Bonitos e bem-sucedidos, eles não usavam a Net como "fuga" para problemas de timidez ou socialização. Até que um dia, em uma sala de chat do Universo Online (**www.uol.com.br**), eles encontraram um ao outro, e o que antes era apenas uma brincadeira, se transformou na mais intensa história de amor já vivida por eles.

"Eu sempre me importei com a beleza externa dos homens com quem me relacionava", conta Bobinha. "Mas mesmo antes de conhecer o Rider pessoalmente, já não me importava se ele era mais velho, careca ou feio. Me apaixonei por sua alma." Uma paixão que começou no chat e foi evoluindo para quatro horas diárias de conexão online. Depois disso já se falavam 10 horas por dia no telefone, até que resolveram se conhecer pessoalmente. Rider, que costumava inventar identidades nos bate-papos, desta vez havia sido "ele mesmo", ou melhor, "uma parte minha que eu ainda não conhecia e que era o que eu tinha de melhor".

Já que Bobinha mora em São Paulo e Rider no sul do país, o primeiro encontro real foi marcado em Florianópolis. Um não conhecia o outro, nem por foto. Rider, impaciente, resolveu sair do hotel onde haviam marcado o encontro e passear pela cidade. Sentou num banco de praça e, após alguns momentos, alguém sentou-se ao seu lado. Não se falaram, e nem precisaram. Um sabia que era o outro. Sem se conhecerem, sem marcarem estar naquela praça, àquela hora. Precisa dizer mais?

"Nossa relação foi marcada por estas coincidências, que nos mostram que nós fomos 'trazidos' para esta situação, para este encontro entre almas", explica Bobinha. Toda a relação virtual dos dois, bem como a troca de mensagens e as repercussões na vida de ambos após cada diálogo que tinham, estará no livro **Rider e Bobinha: uma história de amor na Internet**. "O livro começou de uma forma absolutamente despretensiosa, mas o que queremos é mostrar para as pessoas que elas não precisam temer, que elas podem se abrir sem medo nas relações virtuais", relata Rider, confiante.

A transposição para o papel também deverá ser feita de forma diferente da convencional. "As palavras são muito limitadas para traduzir o que se passa na Internet. Pretendo usar um projeto visual que consiga casar texto, ilustrações simbólicas e desenhos", conta Rider. No meio da emoção de se encontrarem e dos projetos para o futuro, que inclui a mudança para uma vida a dois, uma coisa é certa: sem a Internet, Rider e Bobinha poderiam nunca se encontrar. Pelo menos não nesta vida. ;-)

(*Os autores preferiram não revelar seus nomes verdadeiros.)

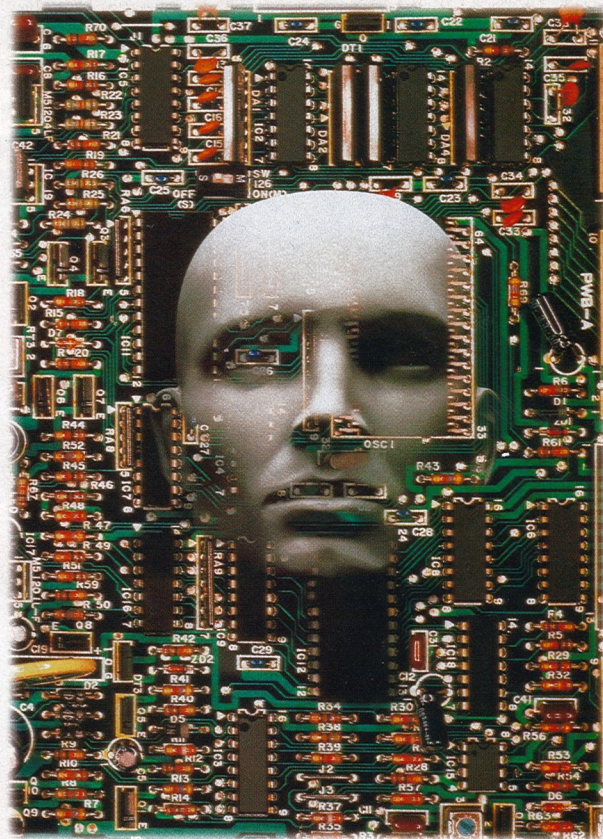
baseados em sua observação e emoção. "Antes, eu buscava ser conclusiva. Hoje, sei que isto é impossível", diz, na certeza de que conclusões a respeito da vida online ainda estão longe de ser definitivas.

Lygia descobriu o mundo da Internet de forma muito prazerosa: "Enquanto dava uma aula particular, descobri que minha aluna fugia durante o dia para o chat do nosso provedor. Brincava com ela, entrando e 'flagrando' suas incursões no mundo virtual quando deveria estar voltada para atividades mais concretas ligadas à escola. Foi aí que descobri o fascínio daquele lugar", lembra. Com o passar do tempo, Lygia descobriu que aquele chat em particular era diferente dos outros, já que ali os participantes formavam uma espécie de comunidade virtual, e a maioria não usava (nem usa) máscaras para esconder rostos e construir personagens. Os que surgiram como personagens acabaram tirando a 'fantasia' para se adaptarem ou saíram. "Apenas um permanece lá até hoje, o Thor. Poucos conhecem sua verdadeira personalidade, e seu personagem é tão fascinante que ganhou um capítulo só para ele em meu livro", declara.

E como é a questão de conversar em um círculo social onde todos os sentidos se desenvolvem, com exceção do visual? "Uma vez, li a seguinte frase: 'Depois de tudo que já conquistamos, que já sentimos, o que pode o encontro físico destruir?'. Parei para refletir e vi que a visão pode destruir tudo", revela Lygia Moura. "Nessa época de imagens fica difícil negar que o encontro prevê a imagem idealizada. Mas o que foi dito e sentido não é descartado com tanta facilidade. Noites e noites são intensamente vividas por pares perfeitos."

O momento de se confrontar com o 'físico' do outro é uma expectativa de todos que se conhecem via chat. O que se costuma ouvir é que o encontro real pode acabar com a 'magia' e o 'encantamento' do relacionamento, mas no fundo o que se teme é que a visão do seu interlocutor não agrade. "Num mundo em que se seleciona tudo pela imagem e pela aparência, a expectativa do aspecto físico do outro está contida em nós. Só que, na Web, escolhemos primeiro o que importa", sentencia. Os IRContros do pessoal da ISM já aconteceram, afinal, após mais de ano de encontros virtuais diários, a amizade desta pequena comunidade não deixaria que 'detalhes' como a aparência física os atingisse.

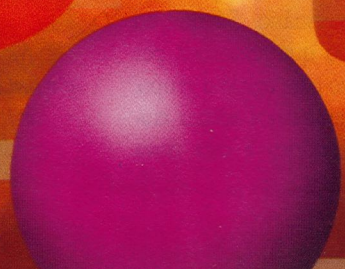
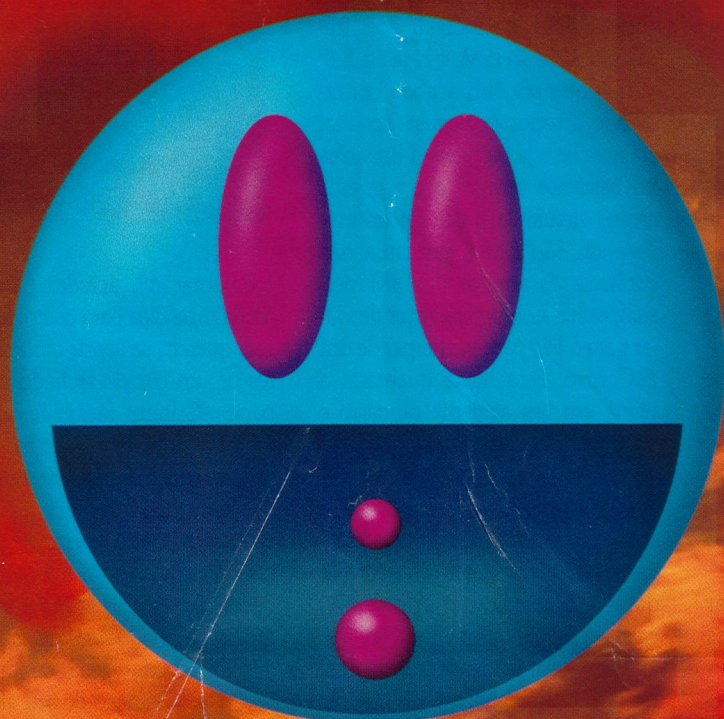
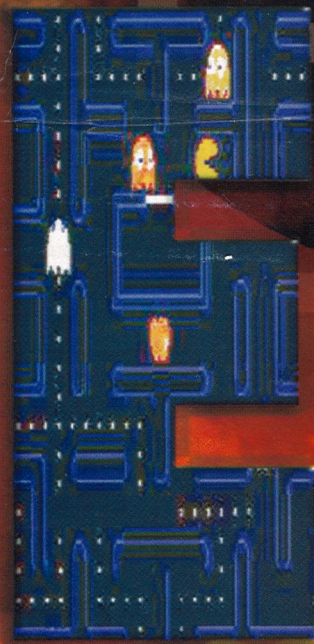
Uma das histórias que Lygia conta no livro envolveu dois freqüentadores do ISM, o Fera e a Baixinha, que por fim acabou contagiando a todos por causa do final trágico. Fera já paquerava Baixinha há bastante tempo, e era grande amigo virtual de Lygia. Como morava em São Paulo, ele ainda não conhecia os amigos do ISM pessoalmente. Um pouco antes de viajar para o Rio para participar de um IRContro, Fera havia quebrado a perna em um acidente de carro e escreveu um e-mail para Lygia dizendo que temia não conseguir chegar ao encontro a tempo, já que seus movimentos ainda não estavam totalmente recuperados. No que Lygia acredita ter sido um 'e-mail carregado de premonição', Fera sofreu um acidente fatal na estrada e nunca chegou a conhecer sua comunidade na vida real. O episódio abalou a todos, mas o espírito do grupo se manteve unido. A irmã de Fera, que não costumava acessar a Internet, fez questão de avisar os amigos por e-mail, já que sabia o quanto este grupo tinha sido importante para Fera.

Essa forte união do grupo acaba prejudicando às vezes a entrada de outras pessoas no papo do chat. "Quando entra alguém novo percebemos de imediato, uma vez que o chat do ISM identifica o provedor de acesso do usuário. Só que ao mesmo tempo que ansiamos por um rosto novo para agitar o grupo, também podemos nos tornar ciumentos e refratários a essa nova

aproximação", acredita. Lygia dá ainda uma dica para os novatos que não querem se sentir como invasores de um círculo fechado de bate-papo: "Gritem, façam-se notar. O chat é como um grande hangar vazio, onde as pessoas se reúnem e que por vezes precisam gritar para que todos notem sua presença". Aos mais exaltados, um aviso: 'gritem' dentro dos limites da Netiqueta, para não serem *kickados* do canal! ;-)

O livro de Lygia conta ainda com a colaboração de seu afilhado, Felipe F. Braga, que entrou no projeto para dar uma visão masculina do que acontece no chat. "No meu livro a emoção permeia tudo. Me sinto às vezes sobre uma pedra vendo uma ressaca no mar. A sensação de estar protegida, longe do alcance das maiores ondas, logo é dissipada. E me vejo arrastada pra dentro d'água, sem muitas chances de resistir...", conclui.

E quem há de querer resistir a ser carregado pelas ondas e histórias da Rede?

*Monica Miglio Pedrosa (**mmiglio@ccard.com.br**) é jornalista da equipe do JB Online e uma internauta que acredita no contato humano na Rede*

Sua máquina pode ser o que você quiser!
Ilustração: Bernard

Um turbilhão de programas ressuscita antigos sistemas de micros e videogames e espalha febre na Internet

Por P.C.Barreto

Imagine a cena: típico usuário de computador cumpre mais um tedioso expediente de trabalho, chega em casa, senta-se diante de seu possante Pentium II-64MB-3D, espera ansiosamente o boot da máquina, aponta o mouse para o ícone "Come-Come" no centro do desktop, clica duas vezes e... a tela fica preta e surge um labirinto colorido onde uma sorridente cabeça com anteninhas precisa fugir dos fantasmas enquanto persegue uma minhoca extraterrestre!

E o mais fantástico, é que não é uma versão do Come-Come reescrita para o PC, mas exatamente o *mesmo* programa clássico que residia nos cartuchos do Odyssey – aquele console de videogame dos anos 80, esquecido nos sótãos e cantos de garagens.

Parece que tudo isso é loucura, mas é perfeitamente possível, graças à tecnologia dos **emuladores**, programas que fazem um computador imitar um outro computador diferente (e rodar os programas dele). E como se tudo isso não bastasse, consoles de videogame e máquinas de arcade (fliperama) também estão incluídos nesta brincadeira.

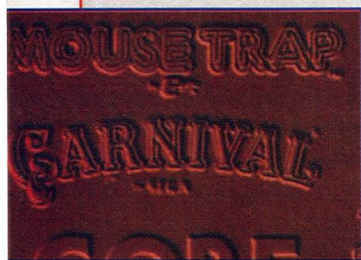
Como não poderia deixar de ser, a equipe da *internet.br* correu atrás de mais esta novidade para você e encontrou centenas de emuladores diferentes espalhados pela Internet! Como a maioria destes programas possui versões shareware/ freeware, basta que você escolha os emuladores preferidos e faça de conta que seu PC é um MSX, um Colecovision, um ZX Spectrum, um Apple II.

Revirando o baú

Você pode se perguntar: Mas, qual é a vantagem de um Come-Come sobre um Tomb Raider, DOOM, ou um Duke Nukem? Com os emuladores, estamos fazendo um resgate histórico. :-) Dezenas de sistemas de micros e consoles saíram de linha, muitos fabricantes mudaram de ramo ou foram à falência, a assistência técnica às antigas máquinas ficou muito difícil. Apesar de emuladores serem figurinhas fáceis para Amiga e Macintosh há um bom tempo, só num

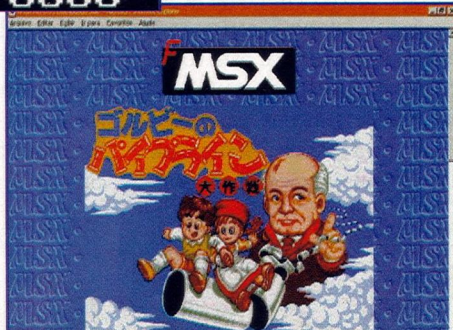
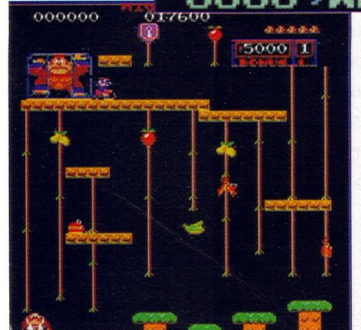
REPLAY! BONUS EXTRA FREE!

Coloque sua ficha

- **FAQ dos emuladores** (**www.why.net/home/adam/cem/**): Zilhões de emuladores de software e hardware disponíveis. Apple II (**www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/apple2/emulators-faq/part1.html**), computadores de 8 bits Atari (**http://zippy.sonoma. edu/~kendrick/nbs/new_and_emu.html**) e Commodore (**www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/commodore/8bit-emulation-faq/ .html**) possuem FAQs separadas.
- **Console Menu** (**http://dspace.dial.pipex.com/town/terrace/aak55/**): Programa indispensável para poupar os entusiastas de emuladores em DOS de digitar longas linhas de comando. Num menu em tela texto você seleciona o jogo da sua preferência e ele será carregado automaticamente junto com o emulador.
- **Top 25 Emulation Sites** (**www.napanet.net/~ghia/home.shtml**): É preciso dizer mais? Aproveite e vote na sua página favorita.
- **Archaic Ruins** (**http://archaic-ruins.parodius.com/**): Vastos arquivos com emuladores de todos os consoles e vários computadores.
- **Bantha Fodder** (**www.geocities.com/Area51/Zone/3722/emulate.htm**): Uma visão crítica dos joguinhos clássicos e resenhas dos melhores emuladores.
- **Dave's Video Game Classics** (**www.gamepen.com/gamewire/classic/classic.html**): Um tributo a todo o talento "gamístico" do passado.
- **Emulator Ring** (**www.cadvision.com/hwangb/ring.html**): Você tem uma página dedicada a emuladores? Cadastre-a no Emulator Ring.
- **Mecanismos de busca:** Experimente digitar a palavra-chave **emulator** no Yahoo! (**http://yahoo.com**) ou no Alta Vista (**http://altavista.digital.com**), ou simplesmente, no campo da URL no Internet Explorer, digitar: **? emulator**.

passado recente a maioria dos PCs ganhou "poder de fogo" suficiente para emular outras máquinas com velocidade e eficiência. Além disso, qualquer HD hoje em dia pode acumular centenas de joguinhos, o que é muito mais rápido e prático do que trabalhar com disquetes ou fitas cassete (se você nunca teve um micro de oito bits, nem queira saber como era... uahhhhhhh).

O mais importante de tudo, entretanto, é a questão sentimental. Sim, este "museu de grandes novidades" desperta fortes paixões. Para muitos jogadores, não há nada como "vestir a camisa" de um pingüim correndo em busca de sua amada ou imaginar umas manchas pontilhadas como "terríveis invasores extraterrestres". Se esta for sua praia, pense na satisfação de levar seus jogos preferidos para a telinha do micro, sem zumbidos, com toda a nitidez da sua placa de vídeo SVGA e sem ocupar a televisão na hora da novela.

Arcades

Pac-Man,Elevator Action, Rally-X, Asteroids, Galaga, Donkey Kong e aqueles outros jogos clássicos nas versões de arcade (fliperamas) que todo mundo jogava e ninguém tinha em casa, exceto algum fanático que achou que compensaria o investimento na máquina antes de enjoar do jogo. E são as **ROMs** (códigos de máquina) originais, ao contrário daquelas imitações meio fajutas que empesteavam os fliperamas brasileiros nos tempos da reserva de mercado (a propósito, "Space War Ship" e "Top Racer" se

chamam, oficialmente Zaxxon e Pole Position). :-)

Ao lado de jogos emulados avulsos, como o Nemesis (**www.netg.se/~drac/nemesis.html**) ou o Centipede (**www.onthenet.com.au/~hunter/vpcbo4.zip**), a grande onda são as soluções versáteis que rodam inúmeros jogos. Neste setor, o líder disparado é o software **MAME (Multiple Arcade Machine Emulator**, ou emulador de múltiplas máquinas de arcade). Disponível para PC, Mac, UNIX e Amiga, o MAME imita várias CPUs diferentes, suportando 200 jogos em sua versão atual. Entre as facilidades do programa, o MAME é adaptável a inúmeras configurações de vídeo e pode até mostrar a tela na vertical (como eram muitos jogos de arcade, lembra?) para quem puder colocar o monitor deitado sobre o lado (e não deixe seu irmãozinho mais novo tentar fazer isso antes de ler os manuais do programa!) :-D

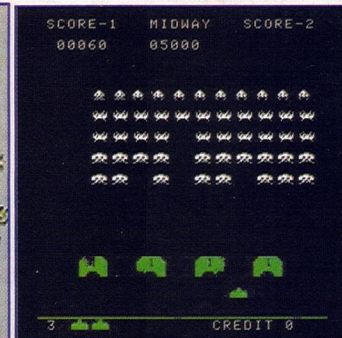
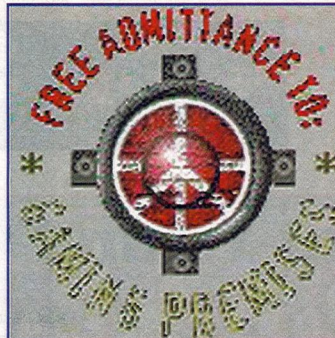
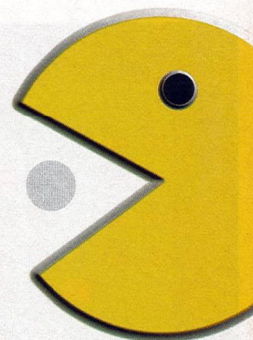
Diante do sucesso do MAME, há um discreto movimento da grande indústria para correr atrás do prejuízo. Até a Microsoft já entrou na dança com seu pacote **Return of Arcade** (**www.microsoft. com/games/arcade2**), enquanto a Midway/Bally, responsável por megaclássicos dos fliperamas, oferece coleções de nostalgia doméstica mais completas (**www.midway.com/homegames/fhomegames.html**), inclusive para Mega Drive, Playstation e outros consoles. Opa! Já que falamos de consoles...

Videogames domésticos

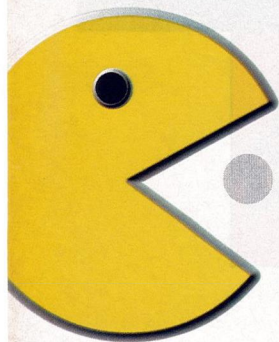
Começando pelas figurinhas difíceis: o **Vectrex** (**www.parallax.co.uk/~lmw/**) surgiu no início dos anos 80 e apresentava (naquele tempo!) gráficos vetoriais e um pequeno monitor embutido – nada extraordinário, mas vale pela curiosidade. Da mesma forma, a reserva de mercado impediu que fosse mais conhecido no Brasil o admirável **ColecoVision**, o console de melhores gráficos em sua época. Seu emulador ColEm (**www.freeflight.com/fms/ColEm/**) apresenta versões para todas as plataformas imagináveis – até MSX (**www.komkon. org/~dekogel/ mission.html**)!

Mas em termos de mercado, qualquer um estava anos-luz atrás do **Atari 2600**, que mesmo com gráficos um tanto precários (verdade seja dita) foi sinônimo de videogame por longos anos... mais do que você pensa: procure as ROMs na Rede e veja como as softhouses continuaram produzindo jogos para Atari 2600 até, imagine, 1989! E diante de concorrentes grátis como o **Stella** (**www4.ncsu.edu/~bwmott/ 2600/**) e o **VCS2600** (**www.micronet.fr/~frogger/a2600.html**), a Activision (**www.activision.com**) lançou comercialmente os **Actions Packs** (**www.activision.com/games/low/classics/atari/index.html**), trazendo às janelinhas do Windows coleções de jogos clássicos, incluindo **River Raid** e **Enduro** (pensou que se livraria deles?).

Por incrível que pareça, o **Intellivision** é um dos videogames mais difíceis de se emular diante dos empecilhos de copyright: será preciso fazer um bocado de engenharia reversa para que o "Betamax dos videogames" (com todo o respeito ao Intellivision e ao Betamax) tenha emuladores à altura de Ataris e Nintendos. Ainda assim, uma junta de programadores dos jogos originais está lançando um emulador shareware (**www.makingit.com/intellivision/home.shtml**) com um pacote de jogos.

Com o declínio de Atari 2600 e concorrentes, os computadores de oito bits mantiveram acesa a chama dos jogos domésticos, até que estourou a guerra no Japão: Nintendo Entertainment System (NES) e Sega Master System disputavam o mercado pau a pau. Se você tinha um deles mas sempre achou que a grama do vizinho era mais verde, não há mais desculpa. Alguns programas notáveis para Nintendo são o **Nesticle** (**www2.southwind.net/~bldlust/NESticle.html**) e o **iNES** (**www.freeflight.com/fms/iNES/**); os adeptos do Master System ou do Game Gear (portátil com tela colorida que usava as mesmas ROMs do "irmão mais velho") se divertem com o **Massage** (**www.users.dircon.co.uk/~dmckay/massage.html**). Falando em portáteis, um *game boy* virtual num PC pode não ser muito prático, mas, em todo caso, basta conferir em (**http://freeflight.com/fms/VGB/**).

A diversão não pára por aqui. Alguém sentiu falta do **Super Nintendo**? Visite (**www.euronet.nl/users/jkoot/index.htm**) e confira o SNES9X para a sua máquina: DOS, Windows, Linux, Solaris ou MacOS. Seguindo a guerra Sega X

404 Not Found

Que bicho é esse?

Fizemos de tudo para conferir e reconferir as URLs acima, mas como Internet é Internet, não podemos garantir que você encontre *todas* no ar – infelizmente, a taxa de mortalidade dos sites sobre emuladores é muito elevada. Por ser um assunto emergente, a oferta de programas e ROMs atrai uma enorme quantidade de usuários, muitas vezes excedendo a capacidade do site. Agravando este fato, alguns Webmasters pouco competentes escolhem o caminho mais fácil e incluem links a arquivos das páginas dos outros. Daí que uns donos de páginas levam a fama, e outros, milhões de hits não-solicitados. Não é surpresa que os serviços de hospedagem Web, como o Geocities (**www.geocities.com**) e outros, detestem essa guerrinha de egos: os administradores mais radicais apagam os sites de vez. E como sempre, convém lembrar: depois do download, não esqueça de passar um bom antivírus!

Nintendo, o **Mega Drive** não fica atrás com seu GenEm (**http://myst.slcc.edu/~markus/genem.html**). Consta que as limitações de arquitetura dos computadores ainda adiarão bastante um emulador para Nintendo 64.

Em tempo: o **Odyssey** (no mercado internacional, Odyssey 2), que trouxe ao mundo (virtual) o Come-Come citado lá em cima, é emulado pelo **O2EM** (**http://www.geocities.com/SiliconValley/9461**). Não tem som, mas dá até para escrever o nome do recordista usando o teclado.

Computadores

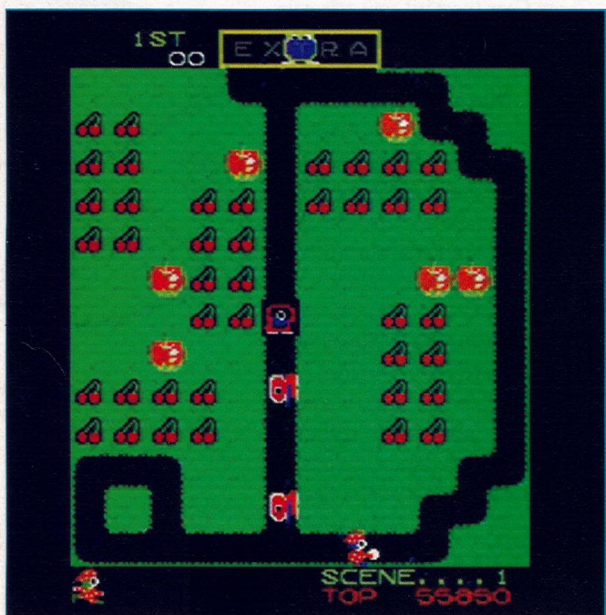
Prêmio Nobel de Arqueologia: uma equipe da Universidade da Pensilvânia está trabalhando num simulador do **ENIAC**, o primeiro computador da História (**http://homepage.seas.upenn.edu/~museum/sim.html**), como brincou a FAQ: "Bem que eu estava procurando um simulador para rodar todos os meus velhos jogos para ENIAC". Vale conferir, nem que seja por pura curiosidade...

Já quem está ligado nas últimas, sem dúvida entrou na onda do **Palm Pilot**. Esta agenda eletrônica poderosa da U.S.Robotics pode não ser um computador propriamente dito, mas já possui uma competente versão para Windows 95, chamada **Copilot** (**http://userzweb.lightspeed.net/~gregh/pilot/copilot/**). Difícil é obter as ROMs se você não tiver o Pilot de verdade.

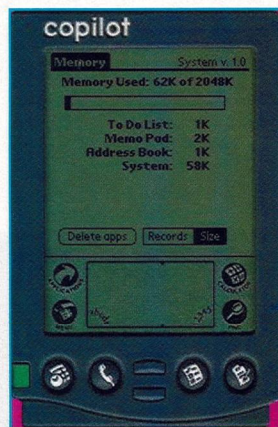
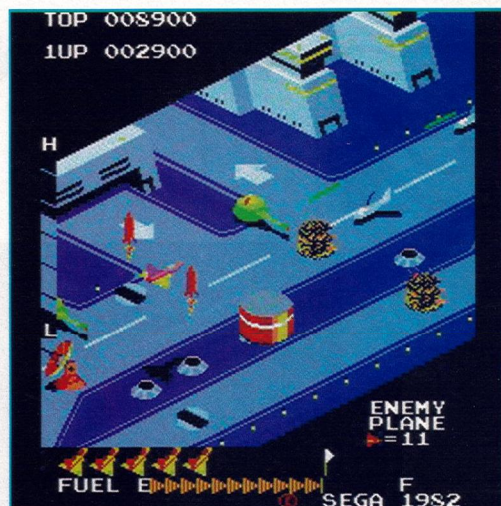
Continuando na linha dos arcades e consoles domésticos emulados, a maior parte dos emuladores de micros se destina predominantemente a rodar jogos. Mas nada de taxá-los de "videogames com teclados": é feito todo o possível para que todos os jogos rodem bem, e com vantagens. Quem ainda tem em casa seus programas preferidos em fita pode se livrar de vez dos datacorders – em vários emuladores há recursos para transferir dados de fitas para o disco rígido através da entrada de áudio da placa de som.

O **AdamEm** (**www.komkon.org/~dekogel/adamem.html**) emula o Adam, da Coleco, que também roda as ROMs de videogames ColecoVision. Em popularidade, o Apple II dá um banho: veja em (**http://geta.life.uiuc.edu/~badger/apple2.html**) a quantidade de emuladores disponíveis – destaque para o **AppleWin** (**http://geta.life.uiuc.edu/~badger/files/AppleWin_1.10.zip**) e o **ApplePC** (**http://geta.life.uiuc.edu/~badger/files/ApplePC_2.52b.zip**) para IBM-compatíveis e o **Stop The Madness** (**http://geta.life.uiuc.edu/~badger/files/STM_0.881r.sit.hqx**) para o Macintosh.

O **MSX** reuniu uma legião de entusiastas (seguidores?) no Brasil, que agora pode juntar o melhor de dois mundos com programas como o **fMSX** (**www.komkon.org/~dekogel/fmsx.html**). Um concorrente feroz (representado no Brasil pelo TK-90X da Microdigital), o **Sinclair Spectrum** (**www.gamepen.com/gamewire/classic/spectrum_emu.html**) se notabilizou por seus grandes jogos e aplicativos. **WSpecEm**, a solução (*made in Portugal*) para Windows, se encontra em (**www.idt.ipp.pt/~rff-ribe/wspecem.html**). Também vale conferir o **Warajevo** (**http://ftp://ftp.demon.co.uk/pub/ibmpc/dos/apps/spectrum/warajevo-spectrum.zip**). Outro da família, o Sinclair QL, é emulado pelo **QLay** (**http://web.inter.nl.net/hcc/A.Jaw.Venema/**).

Um micrinho muito popular por suas capacidades educativas, o Tandy Color Computer – no Brasil, o CP-400 da Prológica – possui

vários emuladores, como o T3 (**http://public.logica.com/~burginp/ t3.html**).

A tradicional linha Commodore 64/128 tem uma lista de emuladores em (**http://archaic-ruins.parodius.com/c64/emulator.htm**), com excelentes produtos share/freeware como o **C64S** para DOS (**http://www.seattlelab.com/c64/**) e o **Frodo** para Mac (**http://internetter.com/titan/macfrodo/**). A Activision também possui pacotes comerciais de jogos C64 emulados (**www.activision.com/games/low/classics/com64/index.html**).

No território dos 16/32 bits, o Atari ST também entra na tela do seu PC, em DOS (**www.pacifist.fatal-design.com/**) ou Windows (**www.aixit.com/tos2win/info.htm**). E que tal um Amiga no PC? Os UNIXeiros já estão se divertindo com o **UAE** (**www.schokola.de/~stepan/uae/uae.html**); a versão para DOS está em desenvolvimento. Para finalizar o show de emuladores: seu PC pode imitar um Macintosh! Com o **Executor** (versão demo em **www.ardi.com**), o DOS mostra a interface gráfica típica do Mac, lê disquetes e até roda vários programas do Macintosh (alguns incluídos). Em pouco tempo você pode até esquecer de que existe aquela etiquetinha "Intel Inside". Game over.

P.C.Barreto
(barreto @pobox. com)
não se conformou quando voltou das férias escolares em 1985 e descobriu que seu fliperama preferido tinha sido transformado em sapataria.

Vingança dos Oprimidos

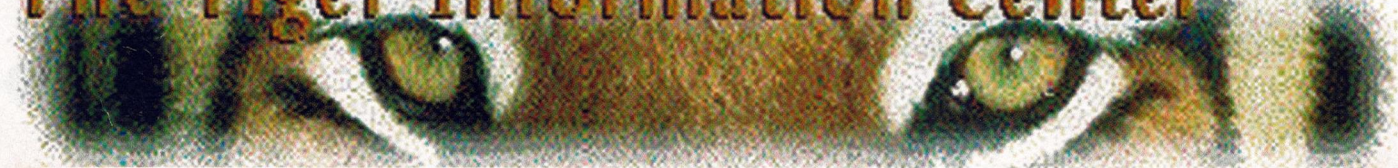
Paradoxo: os emuladores propriamente ditos, em shareware ou freeware, são facílimos de se encontrar. Enquanto isso, conseguir pela Internet jogos compatíveis com os emuladores é uma caça do gato ao rato. As páginas sobre emuladores, cautelosas, são pouco explícitas sobre onde encontrar as ROMs, e os repositórios de ROMs entram e saem do ar em alta rotatividade, pois continua tão ilegal a distribuição dessas antiguidades do software (ainda que não seja muito perseguida) quanto o mercado de pirataria das hiperproduções mega-RAM-3D-MMX de hoje. Alguém tem idéia melhor para distribuí-los? É possível argumentar que a febre de emuladores tem um certo sabor de vingança dos "oprimidos" depois de todas as fichinhas de jogos que depositaram nos cofres dos titãs da indústria.

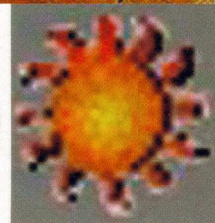
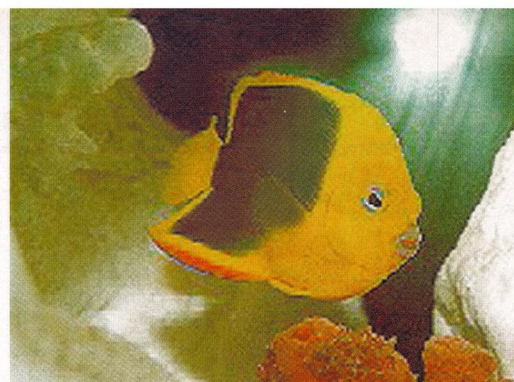
Mas enquanto os aficionados elevam os oito-bits à categoria de clássicos, os fabricantes só enxergam esses jogos como meros produtos. O jogo não interessa mais? Tiram-no de linha e põem no lugar uma versão mais avançada (?????), geralmente apontando para uma pretensa "realidade virtual" em que a falta de apelo à imaginação do jogador é compensada por firulas gráficas/sonoras, violência deslavada e consumo exorbitante de recursos da máquina. Quanto às versões anteriores, os fabricantes (salvo honrosas exceções) não fornecem e não deixam ninguém fornecer, como senhores da qualidade e monopolistas do bom gosto. Manter num Arcade um Space Invaders ao lado de um Virtual Fighter será desastroso, pois mostrará que o progresso alucinante da informática não faz o gênero de qualquer um. Outro problema é que, no tempo em que os "arcadistas" formavam fila para jogar Pac-Man, nenhum deles (nem os donos de fliperamas, nem as fábricas de jogos) poderia imaginar que um dia *aquele* software seria totalmente dissociado da máquina grandona e engolidora de fichas, a ponto de ser transmitido para os cinco continentes em meio minuto, através da Internet. Mas jogar em casa nunca será a mesma coisa. Os games emulados não terão a tela grande e vertical, a pistola do Tron, a bolota do Missile Command (para a devida informação, a versão arcade era jogada com uma trackball gigante e três gatilhos), a bazuca, o volantinho, os controles sólidos e "pegáveis". Os cobiçados bônus secretos para ganhar créditos extras perderão o sentido – para depositar uma ficha virtual, é só digitar "3" quantas vezes quiser. É de tudo que as lendas são feitas. Enfim, quem transformou as velharias em não-produtos foram eles, não nós.

Salvem os Tigres!

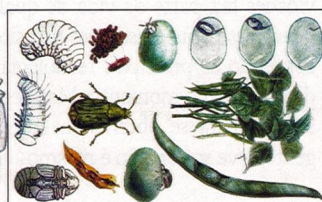
Por Alexandre Mansur

É difícil acreditar, mas os tigres estão ameaçados de extinção. Esse animal tão comum nos circos e zoológicos pode estar com os dias contados na Natureza. Seus habitat, as florestas úmidas da Ásia, está sendo destruído para abrir espaço para a agricultura. Para se ter uma idéia dessa perda e conhecer tudo sobre as diversas espécies de tigre, vale visitar o Tiger Information Center (**www.5tigers.org/**), um centro de informação ricamente ilustrado, com os hábitos, o status ambiental e todo tipo de novidade sobre os maiores felinos do planeta. O site das organizações Save the Tiger Fund e National Fish and Wildlife Foundation é patrocinado pela Exxon Corporation (**www.exxon.com/exxoncorp/tiger/tiger.html**). Dos tigres siberianos, restam menos de 500 na Natureza. O Fundo Mundial para a Natureza (WWF) tem um link só para os bichanos (**www.wwf.org/species/tigers.html**), com a situação mais atual de cada espécie.

The Tiger Information Center

ENERGIAS ALTERNATIVAS

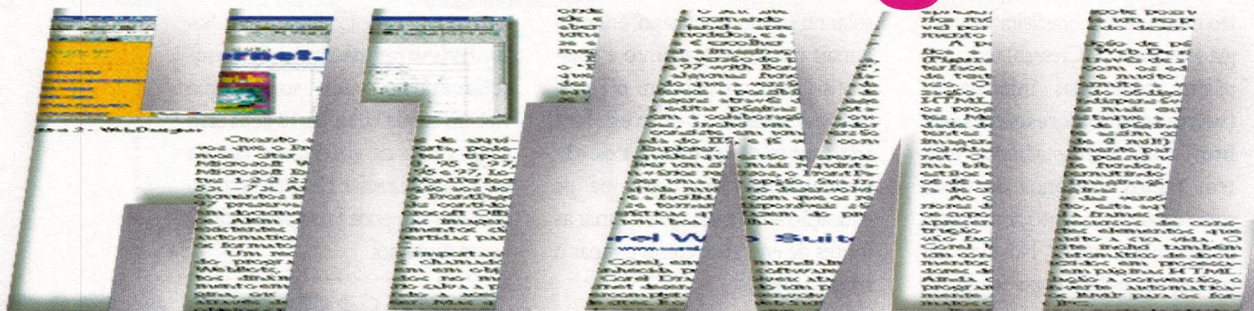
As chamadas fontes alternativas de energia estão cada vez menos alternativas. Nos últimos anos, as energias solar, eólica (do vento), geotérmica (que usa o calor do subsolo) e de biomassa (como o álcool) foram as que mais cresceram no mundo. É o que indica o relatório anual Vital Sigts do Instituto Worldwatch (**www. worldwatch.org**). O centro de referência brasileira de energia solar e eólica (Cresesb) tem uma página com boas informações (**www.cepel.br/crese/cresesb.htm**). Nos Estados Unidos, existem tantos diretórios de busca sobre o assunto quanto home pages propriamente ditas. No fim das contas, é mais fácil se perder do que chegar a algum lugar. Mesmo assim, arriscamos duas portas de entrada. Uma delas é a Renewable Energy (**www.mtt.com/theSource/ renewableE nergy/**), que lista todos os links sobre o assunto, por tema. Outra boa maneira de começar a viagem é pela Rede de Energia Renovável e Eficiência Energética (**www.eren.doe.gov/EE/**), do governo americano. A página Solar Energy in California (**www.energy.ca.gov/development/solar/index.html**) conta como é a história da energia solar no estado americano, onde ela é mais usada. Se o assunto é energia, a Eletrobrás mantém o Procel (**www.embratel.net.br/infoserv/eletrobr/procel/procel.htm**), um programa de educação ambiental para ensinar as fontes de energia e como poupar o recurso precioso.

A Associação de Indústrias de Energia Solar dos EUA (**www.seia.org/**) explica o que é célula fotovoltaica e todas as outras maneiras de se gerar energia diretamente do Sol, além de apontar suas vantagens ambientais. Também mantém contato com Charlie Collins, ou Mr. Solar (**www.netins.net/showcase/solarcatalog/**), um sujeito que vive no sul de Utah há 18 anos sem pagar conta de eletricidade porque só usa energia solar. Ele explica como qualquer um pode fazer isso, inclusive em espanhol.

INSETOS ÚTEIS

Teorias interessantes na Rede. O pesquisador americano Tim Mack preparou uma home page para explicar como os insetos desempenharam um papel importante na História humana (**www.ento.vt.edu/IHS/**). Basta lembrar das pragas, das epidemias e como certos insetos foram decisivos em batalhas históricas. Um dos estudos mais interessantes sobre os insetos tropicais está no livro de Christopher Baker, que levantou os animais da Costa Rica (**www-swiss.ai.mit.edu/cr/moon/insects.html**). Imagens (algumas vezes nojentas) dos pequenos bichinhos estão na home page da Universidade do Colorado (**www.colostate.edu/Depts/Entomology/images.html**). A Universidade de Iowa (**www.ent.iastate.edu/imagegallery.html**) também tem imagens e animações. Para quem quer as coisas mais organizadas, a Universidade de Illinois criou um site (**www.life.uiuc.edu/Entomology/insectgifs.html**) exibindo os desenhos das principais ordens desse reino animal, com milhares de espécies. Clicando em cada desenho, é possível obter mais informações. O estudante norueguês Morten Staerkeby, do Departamento de Biologia da Universidade de Oslo, abriu para o público as imagens secretas de formigas vermelhas da madeira que ele vem observando ao microscópio (**www. uio.no/~mostarke/englishindex.html**). Tem uma mosca na minha sopa.

CIBERSCÓPIO

- A Universidade da Califórnia, em Berkeley, armou um guia para os museus online com imagens de vários grupos animais (www.ucmp.berkeley.edu/collections/other.html).
- Peixes, moluscos e crustáceos nadam no Aquário de Ubatuba, em São Paulo (www.netvale.com.br/~ubaquari/index.html).
- No início de julho, o Brasil ganhou um acelerador de partículas com 93 metros de diâmetro no Laboratório Nacional de Luz Síncroton (www.lnls.br). É um imenso túnel circular onde os físicos disparam partículas de luz (fótons) para examinar os componentes mais primordiais da matéria e da energia. A home page é bem explicada.
- A psicanálise também já tem o seu divã na Internet. O Instituto de Psicanálise da Biblioteca Abraham A. Brill de Nova Iorque (http://plaza.interport.net/nypsan/) oferece informações sobre Sigmund Freud, incluindo uma infinidade de textos e links.
- O fisioterapeuta Marco Antônio Guimarães, da Universidade Castelo Branco, fez uma grande pesquisa e constatou que boa parte dos estudantes tem problemas de postura por causa do material escolar: mochilas pesadas e carteiras inadequadas. Como não dá para transformar o ambiente, o fisioterapeuta montou uma página (http://info.lncc.br/magsilva). Nela é possível saber as conseqüências da má postura e, principalmente, como evitá-la. São exercícios descritos e ilustrados com cuidado.
- Existe ciência no seriado "Arquivo X", exibido pela TV Record e pela Fox (nas redes de assinatura Net e TVA). Por trás de cada episódio, o trabalho de diversos pesquisadores. Está tudo no site File X Cabinet (www.geocities.com/CapeCanaveral/9815/).
- Uma equipe interdisciplinar de pesquisadores brasileiros fez um levantamento da vida dos índios Avá Canoeiros, moradores de uma área na chamada Serra da Mesa, que será inundada por uma represa: www.rudah.com.br/serradamesa/.

Alexandre Mansur (alexmansur@openlink.com.br) é subeditor de Ciência do Jornal do Brasil.

Editores de Páginas HTML

Quantas vezes você já se sentiu perdido no meio de tantas opções de programas existentes no mercado? Para cada atividade, você pode escolher entre uma variedade enorme de programas, e cada um possui uma funcionalidade a mais do que o outro. O problema surge na hora de saber o que realmente é importante que o programa faça ou não. Isso porque, às vezes, acabamos por escolher aquele que faz um monte de coisas, mas na verdade elas não são tão indispensáveis assim para as tarefas que queremos desempenhar.

Pensando mais uma vez em você, nosso querido leitor, a *internet.br* está lançando uma nova seção: um laboratório de testes chamado LAB.br, onde todos os meses estaremos analisando vários programas sobre determinado tema. E para começar com o pé direito, resolvemos abordar programas editores de páginas HTML, para que você possa conhecer as principais ferramentas do mercado e escolher aquela que melhor se encaixa em suas necessidades. Prepare-se para dar o primeiro passo em direção a uma página bem feita!

HTML popular

Os internautas das antigas devem se lembrar muito bem da época em que para se fazer uma página HTML não era preciso mais do que o Notepad e o conhecimento da linguagem. Ainda bem que esta época já passou... Atualmente, a linguagem HTML apresenta muito mais recursos, e estar em dia com as novidades faz parte da vida de qualquer pessoa que deseja ter um site contendo as principais tecnologias disponíveis no momento. Mas nem sempre para se obter o melhor a gente deve sofrer, não é mesmo?

Sendo assim, existem vários editores HTML que reúnem praticamente todas as funcionalidades que podem estar presentes em uma página Web, fazendo do processo de desenvolvimento da página uma atividade mais fácil e agradável.

Interfaces WYSIWYG ("What You See Is What You Get" – o que você vê é o que você obtém) tornam os programas verdadeiros assistentes de edição, facilitando nossa vida e dispensando muitas vezes o conhecimento profundo dos detalhes da linguagem HTML. Na verdade, o que está por trás destes editores é o objetivo da codificação de páginas ser uma tarefa desnecessária para os novatos e mais fácil para os programadores experientes.

Mas por incrível que pareça, pode ser mais fácil memorizar todos os tags da linguagem HTML do que decidir por um editor, se for levada em conta a quantidade de programas disponíveis no mercado e,

principalmente, a dificuldade que os usuários têm em descobrir suas reais necessidades. Existem editores para todos os gostos e sabores: uns mais simples, com poucos recursos e ideais para aqueles que estão começando, e outros com sistemas completos de gerenciamento de sites, tratamento de imagens, ferramentas para acesso a base de dados e muito mais.

De qualquer maneira, o primeiro passo que você deve dar é estabelecer aquilo que deseja fazer, ou seja, que recursos quer utilizar em sua página, e a partir disso começar a pesquisar os produtos que mais se aproximam de seu interesse. Para facilitar a sua busca, vamos apresentar uma análise comparativa entre vários editores, apresentando suas características e principais aspectos.

Os participantes

O LAB.br realizou os testes em 7 programas de edição de páginas, dos mais variados tipos. Alguns apresentam soluções completas de edição e gerenciamento de sites, e outros, mais simples, são indicados para os iniciantes, que ainda estão engatinhando no desenvolvimento de sites, e não precisam ficar perdidos em meio a tantas funções. Os eleitos foram: FrontPage 97 (Microsoft), Corel Web Suite (Corel), Netscape Composer (Netscape), HomeSite 2.5 (Allaire), Page Mill 2.0 (Adobe), PontoHTM (PontoNet) e Backstage Internet Studio 2.0 (Macromedia). Os testes foram realizados em um Pentium 166 Mhz, com 32 Mb de memória RAM, disco rígido de 2 GB e rodando Windows 95.

Para cada produto, apresentaremos uma descrição de suas principais funcionalidades e destaques. E a partir disso montaremos um quadro comparativo, para que você possa avaliar os programas e descobrir aqueles que estão de acordo com seus interesses. Mas é importante que fique claro o seguinte: não vamos classificar os softwares como melhores ou piores, isso porque nosso intuito não é esse. Temos o objetivo de auxiliar os usuários na escolha dos programas que vão utilizar, apresentando seus principais recursos e, acima de tudo, realçando as diferenças entre eles.

Partindo para o que interessa, você agora poderá acompanhar os principais pontos de cada um dos softwares analisados, e ao final da matéria a escolha será sua!

FrontPage 97

Microsoft - www.microsoft.com/frontpage

Aqueles que vêm acompanhando a evolução do editor HTML da Microsoft, com certeza vão notar a maturidade alcançada pelo Front Page 97. O programa possui um conjunto supercompleto de ferramentas para auxiliar no desenvolvimento de sites. A proposta da Microsoft é livrar o usuário o máximo possível da codificação das páginas, deixando o trabalho pesado nas mãos do editor.

Basicamente, o programa possui dois módulos: o FrontPage Explorer (**Figura 1**) e o Front Page Editor. O Explorer apresenta graficamente todos os hiperlinks existentes entre as páginas, através de setas que indicam a direção de cada link. Além desta opção de visualização, você pode ainda conferir o seu site completo através de uma estrutura de diretórios, para que seja possível acompanhar como ele está sendo estruturado. Se bem que a primeira opção pode dar uma idéia muito melhor da estrutura do site.

O Front Page Editor (**Figura 2**) é o módulo responsável pela edição propriamente dita das páginas. É através dele que você vai utilizar as ferramentas para desenvolver seus sites, e todas as ações que você realizar nas páginas que estão sendo desenvolvidas, ou seja, criação de links e novas páginas, serão refletidas no Explorer, mantendo a integridade dos links.

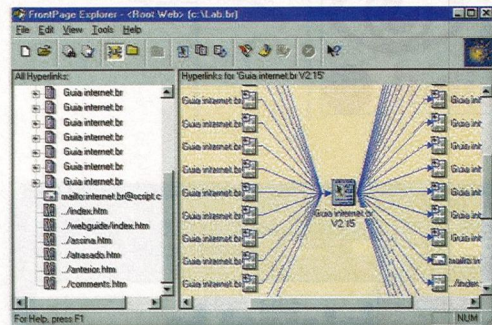



Figura 1 - FrontPage Explorer

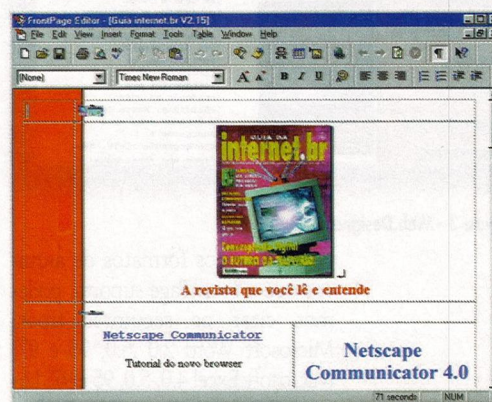



Figura 2 - FrontPage Editor

Uma das ferramentas existentes no FrontPage 97 é o "Image Editor", que permite a criação de mapas clicáveis com muita facilidade. Basta selecionar a imagem e desenhar áreas de diversas formas geométricas, associando a cada área um arquivo correspondente. Além disso, o programa oferece a possibilidade de inserção de controles ActiveX e applets Java com um simples clique de mouse, é só escolher o objeto que você deseja incluir.

Para aqueles que estão desenvolvendo sites onde existe a necessidade de acesso à base de dados, o FrontPage oferece controles prontos para serem usados, assim como elementos para formulários que são muito fáceis de usar. Quanto à parte de frames e tabelas, o FrontPage apresenta wizards ou assistentes que auxiliam muito na hora de montar a página. Basta especificar as informações pedidas e pronto!

Figura 3 - Web.Designer

Quanto aos formatos de arquivos que o FrontPage suporta, podemos citar os seguintes tipos: Microsoft Word 2.0 ,6.0, 95 e 97; Microsoft Excel 4.0, 5.0, 95 e 97; Lotus 1-2-3 2.x – 4.x; e WordPerfect 5.x – 7.x. Ainda em relação aos documentos importados, o FrontPage 97 preserva os hiperlinks contidos em documentos do Microsoft Office. Além disso, todas as imagens existentes nestes documentos são automaticamente convertidas para os formatos GIF ou JPG.

Um recurso muito importante do programa são os chamados WebBots, que consistem em objetos dinâmicos avaliados no momento em que o usuário salva a página, ou então, quando a acessa através de um browser. Mas que objetos são esses? Alguns exemplos são: campo de confirmação, mecanismos de buscas, contadores de acesso, etc. Na verdade, os WebBots existem para livrar você da tarefa de escrever programas para realizar determinadas funções, como por exemplo, interpretar os campos de um formulário.

Não podemos deixar de falar da quantidade de templates ou modelos de páginas existentes no FrontPage 97. Estes modelos são muito úteis na hora em que o usuário está completamente sem idéia de por onde começar o seu site. Quando ele executa o comando "New" é aberta uma janela apresentando uma lista de modelos, e a única coisa a ser feita é escolher um e começar a soltar a imaginação!

Existe uma versão do programa, o "FrontPage 97 with Bonus Pack", que possui algumas funcionalidades a mais do que a versão testada aqui. Ele oferece a possibilidade de se criar imagens através do Image Composer, editar páginas remotamente e com a colaboração de outras pessoas, inclui um servidor Web que consiste em uma versão simplificada do IIS, e já vem com Internet Explorer.

Para aqueles que estão querendo desenvolver um site mais requintado e com vários recursos, o FrontPage pode ser uma boa opção. Sua interface ajuda muito no desenvolvimento, e a facilidade com que os recursos se tornam disponíveis são características que fazem do programa uma boa escolha.

Corel Web Suite

Corel - www.corel.com

A Corel, empresa mundialmente conhecida por seu software gráfico Corel Draw, resolveu atacar a Internet desenvolvendo um pacote supercompleto de desenvolvimento de sites. É o Corel Web Suite, formado por módulos que, juntos, oferecem ferramentas para todos os itens que estão envolvidos no processo de desenvolvimento. Edição de imagens, animações, mundos VRML, acesso a base de dados e muitos outros recursos estão disponíveis no pacote, e vamos citar cada um deles para que você não perca nenhum detalhe.

Os autores poderão criar páginas Web muito além das tradicionais e para isso contarão com a interface gráfica do programa e as facilidades que suas ferramentas apresentam. O pacote possui vários módulos, cada um responsável por uma parte do desenvolvimento do site.

A parte de edição de páginas fica a cargo do **Web.Designer** (**Figura 3**) que, através de sua interface parecida com os editores de texto, facilita e muito o seu uso. O editor permite a visualização e a edição do código-fonte HTML, o que é indispensável para os programadores mais experientes. Merecem destaque a quantidade de modelos de páginas existentes no pacote assim como as imagens (mais de 8 mil!) desenvolvidas especialmente para Internet. O programa possui uma ótima biblioteca de fundos, fontes, estilos e cores, permitindo que você dê asas a sua imaginação na hora de criar as páginas.

Ao contrário das versões anteriores do produto, esta aqui fornece suporte total a frames e tabelas, apresentando recursos de construção para estes elementos que vão facilitar muito a sua vida. O Corel Web Suite inclui também um conversor automático de documentos, produzidos em processadores de texto, em páginas HTML. Ainda com relação a conversão, o programa converte automaticamente arquivos BMP para os formatos GIF ou JPG.

Partindo para a parte de objetos dinâmicos, o Corel Web.Designer oferece a possibilidade de se incluir vários controles ActiveX e applets Java. No que toca à parte de scripts CGI, o programa não inclui scripts prontos, então, neste caso, você vai ter que colocar a cabeça para funcionar.

Um aspecto muito importante é a parte de gerenciamento do site, que é realizada pelo módulo **Web.Site Manager**. Tomar conta de um site, se preocupando

com sua estrutura e links envolvidos não é uma tarefa fácil. Por que não deixar isso por conta de uma ferramenta? Pensando nisso, foram criados os gerenciadores de site, e o do Corel Web Suite realiza algumas funções muito interessantes como verificação e teste de links existentes nas páginas, avisando no caso da existência de links e arquivos perdidos dentro da estrutura do site. Além disso, um outro recurso importante é a atualização automática realizada em todos os links e endereços quando ocorre alguma mudança no nome ou localização de arquivos, mantendo a estrutura sempre coerente. A forma de visualização desta estrutura também é um aspecto configurável, podendo ser representada pelo mesmo princípio dos gerenciadores de arquivos.

A edição de imagens também é uma função desempenhada por um módulo independente do pacote: o **Web.PhotoPaint**. Através dele, o autor será capaz de criar imagens bem feitas e com vários efeitos, devido a presença de plug-ins variados. As animações também não foram esquecidas. Elas podem ser criadas a partir do módulo **Web.Move**, que suporta a criação de applets Java e GIFs animados. Ele incorpora também mais de 2 mil objetos e sons que podem ser utilizados para dinamizar ainda mais as suas páginas. Ainda dentro do campo multimídia, a Corel reservou mais uma surpresa para seus usuários: é o **Web.World**, um módulo onde você poderá criar mundos virtuais em 3 dimensões. Mas se você acha que não tem criatividade para criar tal coisa e não quer deixar de contar com mais este atrativo em seu site, não se preocupe. O módulo fornece mais de 100 modelos para você se basear.

Para finalizar, não podemos esquecer do módulo responsável pela integração das páginas com banco de dados. Através do **Web.Data**, é possível criar vários tipos de relatórios, e o melhor desta história toda é que o desenvolvimento destas páginas fica muito facilitado por causa dos elementos de mapeamento à base de dados existente no pacote.

Por esta descrição, já deu para você notar que com o Corel Web Suite é possível desenvolver páginas de alto nível, com vários recursos e diferenciais que são muito importantes no que diz respeito a sua presença na Web!

Netscape Composer

Netscape - www.netscape.com/communicator

Fazendo parte do pacote Netscape Communicator, o Netscape Composer (**Figura 4**) é um editor bem mais simples que os apresentados até aqui. Mas de qualquer maneira, representa um produto de peso, já que inclui características básicas para o desenvolvimento de bons sites.

Ele é composto por um ambiente único, onde são realizadas todas as ações sobre a página desenvolvida. Justamente por ser um editor simples, o Netscape Composer pode ser uma boa opção para aqueles que estão iniciando sua vida como webmasters.

A edição pode ser feita através da utilização de elementos WYSIWYG ou programação explícita da página, e para isso você pode especificar o seu editor de textos predileto. Talvez uma das falhas do programa seja não fornecer um ambiente esperto de edição do código HTML.

A parte relacionada à publicação do site, ou seja, a transferência do site do seu disco rígido para o servidor é uma ação facilitada pelo botão "Publish", que realiza esta tarefa automaticamente, basta especificar as informações corretamente.

No que diz respeito aos elementos suportados pelo editor, estão frames, tabelas, formulários, imagens e você pode contar ainda com alguns modelos ou templates que a Netscape oferece em seu site. Os modelos não estão incluídos no Composer, e ao criar uma nova página você tem a opção de criá-la a partir de um modelo, e se escolher esta opção, você é levado diretamente à página da Netscape onde existe uma seção cheia de modelos para você escolher. Você deve salvar aquele que lhe agradar mais e editá-lo no Composer. Um tanto quanto trabalhoso, né?

Mas de uma maneira geral, ele é um bom editor, apresenta as funções principais para o desenvolvimento de um bom site e é muito fácil de usar.

HomeSite 2.5

Allaire - www.allaire.com

O HomeSite 2.5 é um editor de páginas Web muito legal, e está entre um dos melhores em termos de facilidade de uso e recursos oferecidos. Ele não é um editor totalmente WYSIWYG, já que no momento da edição você só tem acesso ao código HTML, mas não desanime. Assim como nos outros editores, existem botões e atalhos para inclusão de elementos na página. Só que ao serem pressionados, ao invés de você obter o elemento em si, você visualiza o código gerado pela inclusão. Por isso, este editor é altamente recomendado para programadores experientes.

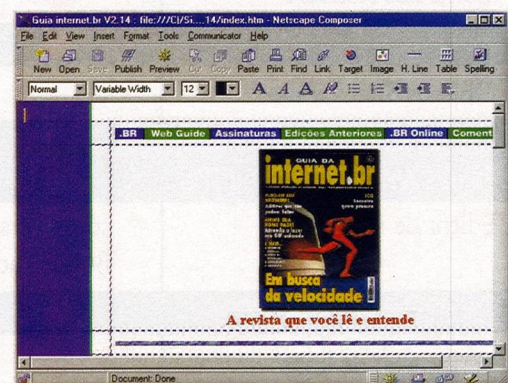



Figura 4 - Netscape Composer

LABORATÓRIO

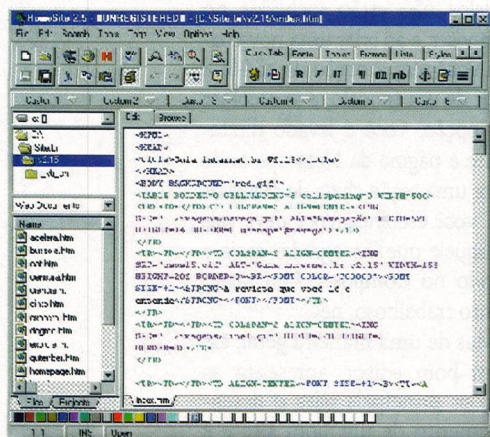



Figura 5 - HomeSite 2.5

Desenvolvido pela Allaire, a mesma empresa responsável pelo programa Cold Fusion, o HomeSite (**Figura 5**) oferece muitos recursos legais, a começar pelos de edição propriamente dita. Você é capaz de visualizar várias páginas ao mesmo tempo, e mudar de uma página para outra muito facilmente. Além disso, a função de substituição global permite que mudanças sejam realizadas a nível de projetos, folders e arquivos, facilitando a coerência do código.

O HomeSite reconhece qualquer tipo de arquivo que seja aceito na Web, incluindo imagens que podem ser vistas em miniatura, através de *thumbnails*. Com isso, você é capaz de visualizar bibliotecas de imagens dentro do próprio editor. Para estar sempre de acordo com as preferências do usuário, o programa permite que as toolbars e os menus sejam customizados, para atender às funções mais utilizadas por cada usuário.

Quanto ao aspecto da estrutura do site, o HomeSite oferece a possibilidade da criação de projetos, onde são realizados a manutenção e o gerenciamento dos si-

	FrontPage 97	Corel Web Suite	Netscape Composer
Empresa	Microsoft	Corel	Netscape
Versão Demo	-	30 dias	-
Recursos			
Modelos de páginas	●	●	●
Biblioteca de imagens, fundos, etc.	●	●	
Manipulação de frames	●	●	●
Tabelas e formulários	●	●	●
Mapa clicável	●	●	
Editor de código-fonte	●	●	
Validação de código	●	●	●
Applet Java	●	●	●
Controles ActiveX	●	●	
Extensões Netscape	●	●	●
Objetos Shockwave			
Conversão automática de imagens para GIF ou JPG	●	●	
Editor de imagens	só na versão Bônus Pack	●	
Gerenciamento de site	●	●	
Verificação de links	●	●	
Ferramentas de acesso a base de dados	●	●	

tes. O programa fornece a função de verificação de links e ferramentas que vão lhe auxiliar a monitorar os documentos interdependentes, de forma a manter o site sempre coerente.

Além disso, o programa utiliza um validador que testa se o código HTML que você está colocando na página está correto, o que facilita e muito na descoberta de possíveis erros. E para poupar seu tempo na criação de páginas do mesmo tipo, o programa oferece a possibilidade da criação de modelos a partir de páginas já existentes. No que diz respeito a frames e tabelas, o HomeSite oferece *wizards* simplificados – ou assistentes – para facilitar o seu trabalho.

Para aqueles que são mais experientes no ramo da programação, o HomeSite apresenta também recursos para desenvolvimento de aplicações de integração com banco de dados, através da linguagem CFML utilizada pelo Cold Fusion para fazer a ponte entre o cliente Web e o servidor.

Se você preferir editar direto o código das páginas, para ter um controle maior sobre o que está sendo gerado como conteúdo HTML, então o HomeSite 2.5 pode ser uma boa escolha. Seus recursos são superúteis e acima de tudo o programa é muito fácil de usar.

Page Mill 2.0

Adobe - www.adobe.com

O Adobe Page Mill foi um dos primeiros editores HTML WYSIWYG e continua sendo um dos programas mais populares do mercado, utilizados por muitos desenvolvedores. E não é para menos, o programa realmente surpreende. Principalmente esta última versão que está cheia de recursos interessantes, como você poderá acompanhar.

A interface do programa é muito intuitiva e aqueles que nunca o utilizaram com certeza não encontrarão muitas dificuldades em se familiarizar com ele. A criação

	HomeSite 2.5	Page Mill 2.0	PontoHTM	Backstage Internet Studio 2.0
	Allaire	Adobe	PontoNet	Macromedia
	pode usar 50 vezes	15 dias	30 dias	60 dias
	●			
		●		●
	●	●		
	●	●		●
		●		●
	●	●	●	●
	●	●		
	●	●		●
	●	●		●
	●	●		●
		●		●
		●		
		●		●
	●			●
	●			●
	●			●

Figura 6 - Page Mill 2.0: criação de frames

das páginas torna-se uma tarefa muito simplificada, uma vez que o programa faz questão de facilitar ao máximo a vida do usuário, fazendo com que a necessidade de se escrever código seja a menor possível. Mas apesar disso, o Page Mill possui um editor de texto, permitindo que o usuário mais exigente refine o código, se assim desejar. E o mais interessante é que mesmo neste editor de texto, alguns recursos do programa continuam disponíveis, como por exemplo, os botões para inserção de campos de formulários.

Um dos destaques do programa são as ferramentas para manipulação de tabelas. Eles permitem que você determine as dimensões de cada uma das células visualmente, bastando selecioná-las e ajustar o tamanho desejado. Além disso, recursos como agrupamento e desagrupamento de células também estão disponíveis. Eles facilitam muito a criação de tabelas com a aparência e dimensões de acordo com o que o usuário realmente quer, o que em editores comuns pode ser uma tarefa trabalhosa.

Mas o ponto alto do Page Mill são os recursos para criação de frames (**Figura 6**). Você vai ficar perplexo com a facilidade com que irá criar frames em suas páginas. Aquela confusão toda de criar vários arquivos diferentes, além de ter que especificar no "olhômetro" o tamanho de cada frame, não é mais necessário. Você vai dizer: "mas quase todos os editores WYSIWYG atuais possuem ferramentas para criação de frames, dispensando esse trabalho todo". Sim, você está certo, mas acontece que poucos são os editores onde estas ferramentas funcionam de maneira tão fácil. Criar frames é uma questão de pedir para dividir a página corrente vertical ou horizontalmente, e depois ajustar o tamanho de cada metade. Daí para frente você começa a editar o conteúdo de cada frame e no final basta pedir para salvar cada uma das partes. É fácil como você nunca imaginou, mas só experimentando para ter uma idéia de como a coisa funciona.

Mas os recursos interessantes não param por aí. Para presentear os usuários mais uma vez, a Adobe incluiu no Page Mill uma versão reduzida do seu programa gráfico, o Photoshop LE, onde os usuários poderão utilizar funções básicas para edição de suas imagens. Além disso tudo, você ainda conta com funções básicas como formatação de texto, campos de formulários, inserção de imagens e ainda de quebra o programa inclui mais de 1000 imagens, sons, modelos, applets Java e animações Shockwave.

A única coisa que pode depor contra o Page Mill é o fato de, às vezes, ser difícil encontrar a função que você precisa, mas nada que algumas horinhas na frente do micro não resolva. Com o Page Mill você será capaz de desenvolver rapidamente seus sites, e vai descobrir que isto pode ser uma tarefa fácil e muito divertida!

PontoHTM

PontoNet -www.pontonet.com/pontohtm

Prestigiando o software nacional, resolvemos abordar aqui o PontoHTM, editor de páginas criado pela empresa carioca PontoNet. Ele é um editor supersimples em termos de recursos. Apresenta somente as funções básicas como inserção de texto e imagens. Mas atenção, como você pode perceber pela **Figura 7**, ele não é um editor WYSIWYG, mas oferece a vantagem de ser feito totalmente em nosso idioma, o que pode facilitar a vida de muita gente. Além disso, o programa consiste em uma boa alternativa para aqueles que ainda não possuem um bom conhecimento da linguagem HTML e estão querendo começar a explorar este mundo.

O PontoHTM, ao ser iniciado, guia o usuário na montagem do esqueleto de sua página, pedindo para que ele forneça um título, um endereço de e-mail relacionado com o site e uma relação de páginas que estarão ligadas à home page do site. A partir daí o usuário é levado para o ambiente de edição, que apresenta a página dividida por partes: cabeçalho, corpo e rodapé. O usuário pode então incluir o conteúdo que quiser em cada uma das partes. Além disso, ele tem a possibilidade de visualizar a página inteira, e para conferir como seu trabalho será visto pelos visitantes de seu site, ele pode pedir para que ela seja exibida no browser.

Quanto aos recursos mais avançados como frames, tabelas e formulários, infelizmente o programa não oferece a possibilidade de se incluir automatica-

mente. Por isso, para utilizar estes elementos, os usuários terão que escrever o código à mão, mesmo. Para transferir os arquivos que fazem parte do web site, a PontoNet incluiu no pacote do PontoHTM, o WS-FTP, programa shareware de transferência de arquivos.

Este editor, apesar de simples, como já mencionamos, representa uma alternativa de baixo custo para aqueles que desejam se aprofundar no desenvolvimento de sites.

Backstage Internet Studio

PontoNet - www.macromedia.com

Se você está querendo desenvolver um site rico em objetos multimídia, então a escolha deve ser o programa da Macromedia, o Backstage Internet Studio. Assim como o Corel Web Suite, este também é um pacote completo, formado por módulos independentes responsáveis pela edição de páginas, gerenciamento de sites, e também inclui um servidor Web para testar suas aplicações localmente.

O módulo responsável pela edição das páginas é o **Backstage Designer** (**Figura 8**), um editor WYSIWYG que seria completo se não deixasse de oferecer ferramentas para criação e manipulação de frames. Mas esquecendo este detalhe e levando em consideração outras características do produto, podemos considerá-lo como um concorrente de peso. Principalmente no que diz respeito aos **Backstage Objects**, objetos desenvolvidos com tecnologia proprietária da Macromedia e que servem para incluir informações dinâmicas em suas páginas. Como exemplo, podemos citar objetos para apresentar informações resultantes de uma pesquisa em uma base de dados, objetos para criação de grupos de discussão ou então objetos que mostram o dia e a hora. Além da biblioteca de objetos (são 16 no total), o Backstage fornece também um conjunto de animações Shockwave para você incrementar suas páginas, e uma ferramenta chamada AppletAce para incluir e configurar applets Java. Além disso, você pode embutir também plug-ins Netscape e objetos ActiveX.

Ainda com relação ao editor de páginas, não podemos deixar de considerar as ferramentas de integração com base de dados, que apresentam wizards para inserir e atualizar os dados. O Backstage é compatível com o padrão ODBC, tornando possível a utilização dos principais softwares de banco de dados do mercado.

A parte de gerenciamento do site fica a cargo do **Backstage Manager**, que muito se assemelha ao gerenciador do FrontPage, mostrando o esqueleto do site através de uma estrutura de diretórios. O pacote conta ainda com servidor Web (**Backstage Server**) e uma ferramenta de administração deste servidor (**Backstage Administration**).

Linha de Chegada

Chegamos ao fim de nossa primeira bateria de testes, e depois de conhecer por alto cada um destes programas, você já pode ter uma idéia daquele que é mais recomendável para suas necessidades. Não se esqueça de que, por melhor que seja o editor, um bom site é construído a partir de boas idéias e muita criatividade. Os editores estão aí para auxiliar e agilizar o desenvolvimento, mas a criação é toda por sua conta.

No mês que vem estaremos de volta, analisando outro conjunto de programas especialmente para você. Aguarde!

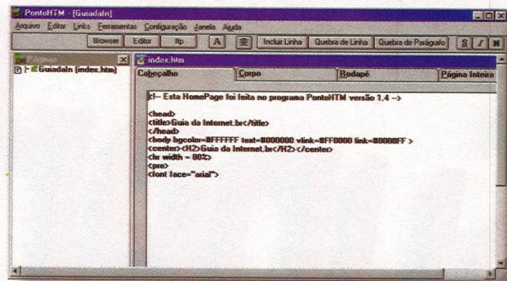



Figura 7 - PontoHTM

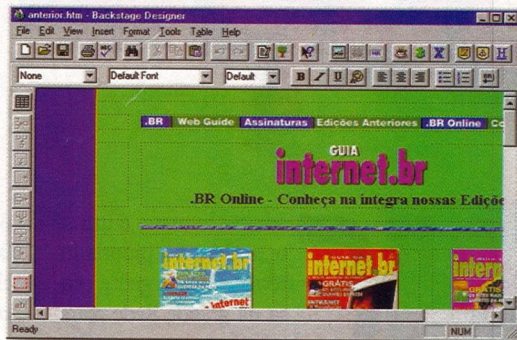



Figura 8 - Backstage Designer

Se você quiser dar alguma sugestão sobre temas para o LAB.br ou então precisar tirar alguma dúvida, escreva para nós:
lab.br@ediouro.com.br

SuperBonder

Por Silvia Gomide

"Cada ser humano é um site, e Deus é a própria Internet." Pouca gente pensa na grande Rede como metáfora para explicar complexas questões filosóficas como essa, mas o rabino e escritor Nilton Bonder usa e abusa da Rede para filosofar sobre a Humanidade. Bonder é um internauta que se encantou com as possibilidades da Internet e vê nesse emaranhado de computadores que cobre o planeta algo maior do que o mundo. "A Rede é interativa. De um lugar, pode-se ir a qualquer outro. O mundo é assim, mas geralmente não percebemos isso", pensa. Surfista no mundo real e virtual, esse engenheiro, que parece ter bem menos que os 38 anos registrados em sua carteira de identidade, divide com as outras pessoas suas idéias sobre a Internet no livro *Portais Secretos, Acessos Arcaicos à Internet*. Nele, um apanhado de metáforas e comparações com histórias antigas fazem o leitor pensar e ver com outros olhos este novo mundo. No livro, Bonder mostra como o desejo de conexão com outros seres humanos, mesmo que à distância, faz parte da Humanidade. Para o rabino, o século 21 trará conexão entre os homens, mesmo que haja toda facilidade do mundo para se isolar. Prestes a ser lançado em inglês, *Portais Secretos* tem o mérito de olhar com olhos mais espiritualizados o que quem só vê o óbvio pode chamar de uma simples "rede de computadores".

O livro...
Portais Secretos, Acessos Arcaicos à Internet
Editora Rocco
132 páginas
R$ 12

Byte-papo com o Rabino Nilton Bonder

Idéias ousadas, metáforas que fazem pensar... Abra sua janela e acompanhe o que pensa um "cabeça da rede.br".

.BR – Como foi seu primeiro contato com a Internet?

NB – Participei da criação do primeiro provedor do Brasil, o Alternex. Eu fazia parte do Iser (Instituto de Estudos da Religião), do qual sou presidente atualmente. Junto com o Ibase e outras ONGs ganhamos o equipamento para iniciar o que hoje é o Alternex (provedor de acesso do Rio de Janeiro). Foi uma coisa pioneira no Brasil. A utilização da Rede era esquisita. Era chato para burro. Falavam que aquilo era o futuro e eu não acreditava. Só tinha contato com universidades dos Estados Unidos, cheio de letrinhas, era chato, chato...

.BR – E qual foi o efeito da Internet na sua vida pessoal?

NB – Me causou um impacto muito grande, até como rabino. A comunidade judaica é muito pequena no Brasil e o nosso país é muito pobre em termos de criação de cultura judaica. Eu tinha que fazer uma viagem por ano ao exterior, comprar material, assinava uma quantidade enorme de revistas para saber o que acontecia no mundo. Eu vivia muito isolado. Com a Internet, acabou a necessidade de sair daqui. Me dei conta de que uma pessoa como eu, que dependia tanto de informações que vinham de fora, de repente, da minha sala, conseguia acessar tudo que antes exigia uma locomoção. Me senti impactado pela metáfora de não ter que ir aos lugares, mas os lugares virem a mim.

Cada ser humano é um site no universo, cada coisa viva é um site.

.BR –Interatividade é a palavra mágica?

NB – A Internet é maior do que o mundo, porque ela é mais interativa. Nós, quando lidamos com o mundo, não percebemos como ele é interativo. Na Rede, você vai para um lugar, mas se ele não lhe conecta a outros lugares, não é um bom lugar. Se a gente enxergasse o mundo assim, seríamos muito mais sensibilizados do que somos.

.BR – Como surgiu a idéia do livro?

NB – Partiu um pouco disso e também do fato que um dos segredos da sobrevivência dos judeus du-

rante um período enorme, de 18 séculos no exílio, foi criar uma "rede". Este exílio representava estar espalhado pelo mundo. A questão era como sobreviver durante tanto tempo separados. Na época, quando previram que haveria um desastre nacional, os sábios se questionaram: como permanecer conectados? Como vamos manter a "rede"? Essa pergunta não foi só na aplicação da metáfora, foi uma pergunta real, a linguagem era um pouco distinta, claro. Para fazer o livro, comecei a pensar: o que eles fizeram? Como mantiveram a rede? O que era necessário? Antes de você inventar maneiras de ter rede, você tem que conceitualizar a rede: como é isso de estar junto sem estar no mesmo lugar? O grande estalo da Internet veio por essas perguntas. A Internet não veio do mercado, veio de uma pergunta dos indivíduos, do cidadão, do anônimo, que queriam se conectar.

.BR – Na época do exílio judeu qual foi a solução?

NB – Foi o meio escrito. Era um meio pobre. O grande segredo da Internet é a interatividade. Mas no passado os sábios inventaram o que eu chamo no livro, brincando, de a primeira página interativa. Criaram um texto em que as pessoas poderiam incluir textos, que seriam "home pages do judaísmo". Essa página era enriquecida através dos tempos. Poderia ter a participação dos judeus da África, da França, de qualquer lugar... eles iam se comunicando como podiam. Em vez de 28.800 bps, levavam várias semanas para enviar uma carta. Mas acontecia, e quando acontecia, o **link** estava feito.

.BR – O que mudou então foi o tempo de resposta?

NB – De certa maneira, sim. Isso foi com o meio escrito. Eles tentaram criar outras formas, fazer do tempo um ponto de conexão.

.BR – Aliás, isso é uma coisa muito interessante que você fala no livro, quando fazem do tempo o lugar e se encontram.

NB – É uma outra conexão... Eles sacaram que se você não pode estar junto em um mesmo lugar fisicamente, você pode, ao ter certeza de que pessoas no mundo inteiro estão voltadas para a união ao mesmo tempo, formar uma rede. Eles tentaram entender os meios de que dispunham para permanecer em contato, sem ser o contato físico. Dessa reflexão, comecei a pensar em uma outra metáfora de aplicação da Internet à história da religião. A Internet foi uma resposta a uma pergunta feita no limiar do século 21, de como se conectar. Essa pergunta vai ser reproduzida sempre, enquanto o ser humano existir. A vida é interativa, e esta é a grande descoberta do ser humano no século 20. Se você acaba com os mosquitos atrapalha tudo, porque aí ficam sapos demais. Há um equilíbrio que é totalmente interativo. Mas essa pergunta foi feita em tempos muito primevos, quando as pessoas não tinham nenhum meio. Às vezes não tinham sequer escrita, nem conceitos abstratos de tempo que permitissem essa bolação de transformar o lugar em um lugar no tempo. Fizeram essa pergunta e responderam de maneira muito primitiva mas, de certa forma, extremamente sofisticada, que foi a questão de falar com o cosmos, de falar com Deus. De pedir, mandar uma mensagem, liberá-la no cosmos e espe-

Ilustração: Bernard

O autor...
Nilton Bonder
Rabino da Congregação Judaica do Brasil, na Barra da Tijuca – Rio de Janeiro, ordenado pelo Jewish Theological Seminary – EUA. Engenheiro formado pela Universidade de Columbia – EUA

rar resposta, esperar que o link fosse acontecer sem meio nenhum. Na verdade, tudo isso é muito sofisticado, porque de alguma maneira nós somos o link, nós somos o site. Cada ser humano é um site no universo, cada coisa viva é um site.

.BR – Você traça uma metáfora de que cada ser humano é um site. Como você continuaria essa metáfora? Quem seria Deus? O que seria provedor o de acesso?

NB – O provedor de acesso são linguagens. A religião é um provedor de acesso, os católicos têm um provedor de acesso, os protestantes, os muçulmanos. Não precisa ficar só no nível da religião, os psicanalistas têm um provedor de acesso. Não é qualquer um que consegue entrar nessa "rede". Tem que estar "inscrito". Deus é a própria Internet, que não está em lugar nenhum e está em todo lugar. Deus é aquilo que promove a interatividade.

.BR – As pessoas em geral pensam na Internet como uma rede de computadores. É muito mais do que isso. É uma rede que une pessoas...

NB – Eu tenho medo, porque hoje estamos vivendo uma crise muito grande de encontros, as pessoas não se encontram. Os encontros se dão via televisão... As pessoas ficam viradas para uma telinha e ali se encontram. A mídia é um lugar de encontro das pessoas. Você lê o *JB*, *O Globo*, a *Folha*, e é ali que as pessoas se encontram. Todo mundo sabe o que está rolando na cidade porque todo mundo leu as mesmas coisas. Se você não leu aquilo, não sabe o que aconteceu. Você não se encontra com a cidade.

A Internet é uma janela que começou a dar um gostinho para a gente entender o que é uma porta.

Se ficar um mês sem ler jornal, você senta em uma roda de pessoas e não sabe nada. Esse que é o pacto, o encontro das pessoas é nesse lugar. O teor das conversas quando as pessoas se encontram é todo em torno dessa cultura. A Internet vem ser madame dessa história, a vedete dessa relação, porque as pessoas começam a se falar entre elas. Dá muito medo, porque parece que vai instalar o fim do encontro pessoal. Mas a gente vai ter muito desequilíbrio, até equilibrar.

Deus é a própria Internet, que não está em lugar nenhum e está em todo lugar.

.BR – As pessoas vão aprender a lidar com o fato de nunca, ou raramente, se encontrarem fisicamente com amigos feitos na Internet?

NB – A gente vai aprender a conviver com a Internet. O telefone não acabou com o encontro das pessoas. O que acontece é que a Internet favorece algumas patologias. Têm pessoas que vão encontrar muita facilidade no mundo do século 21 para se isolar, mas o século 21 não é para se isolar! Para a própria sobrevivência desse século, em tudo, ele precisa ser de **conexão**.

.BR – Por que o século 21 será de conexão?

NB – A idéia do século 20, do capitalismo, era as pessoas fazerem seu primeiro milhão. O objetivo era ficar rico e nunca mais precisar trabalhar, ficar em casa. Era assim nos anos 50, não ter que prestar contas, não ter que olhar, não ter que interagir com ninguém. O sonho era não interagir: eu vou ter minha televisão, meu ar condicionado, meu aspirador de pó. Por que as pessoas não tinham uma enceradeira só para o prédio? Tinham uma enceradeira guardada o mês inteiro, porque a idéia de consumo no século 20 é ter uma TV em cada quarto. Isso gera um problema muito grande de isolamento. Os problemas que a gente está criando e que vão se refletir economicamente, socialmente, são problemas ecológicos, de sobrevivência. Fazem o ser humano prestar atenção que ele pode ter seu milhão de dólares, mas se o ar estiver de péssima qualidade, na sua mansão o ar também estará ruim. Não adianta. E o século 21 será marcado por isso. Mas como isso vai acontecer no meio de tantos instrumentos para poder ficar sozinho, é uma pergunta interessante. De certa maneira, a Internet pode ser vista como uma das tentativas de usar a telinha para a interatividade. A Internet pode ser o instrumento para o bem e para o mal.

.BR – Em outra parte do livro, você comenta como uma rede virtual foi usada para os judeus se manterem como povo, manterem uma cultura. Hoje, a Internet é usada por várias tribos e já forma culturas próprias. Pessoas que jamais se encontrariam de outras formas se unem. Como você vê isso?

NB – O que já vemos hoje é uma explosão de criatividade. Quando você vai a certos sites, o nível de criatividade é muito grande. Quando você dá voz a grupos isolados, eles interagem e criam. Se você imaginar em termos de grupos, de afinidades, a Rede é geradora de cultura, sim. É muito incipiente para avaliar isso ainda. Criar culturas é processo de certa persistência, de burilamento, a longo prazo. As tribos que conseguirem permanecer conectadas via Internet, vão criar cultura, sim. A Internet ainda é um instrumento muito rudimentar. É uma janela que começou a dar um gostinho para a gente entender o que é uma porta.

.BR – No livro você fala que, pela janela, a pessoa vê, e a porta a leva a algum lugar. Quem usa a Internet acaba tendo essa sensação da falta do encontro, e é comum a fantasia do teletransporte, como na ficção científica. Você acha que algum dia teremos algo assim?

NB – Acho. Não sei se vai ser

Bonder recomenda...
Congregação Judaica do Brasil – **www.marlin.com.br/cjb**
Editora Shambala – **www.shambhala.com**
Virtual Jerusalém – **www.virtual.co.il/city_services/prayer**

exatamente como na ficção. Somos prisioneiros do que conseguimos entender. A gente imagina o teletransporte como sendo o transporte da minha pessoa para o lugar. Não sei se isso vai ser necessário, porque vai ser custoso transportar 70 quilos daqui para Vênus ou Alfa Centauro, seria um processo fisicamente dispendioso. As grandes descobertas do futuro serão não no plano físico e sim no mental, emocional e espiritual. São coisas que podem pôr a pessoa em um lugar estando plenamente nesse lugar, a experiência do teletransporte, sem o corpo ter sido teletransportado. Muito mais na fantasia da telepatia. Aí eu faço a ponte para a minha área religiosa. Nós não temos acesso para entender onde estamos. Achamos que estamos aqui e para nós essa e única forma concreta, essa é a verdade. Mas, na verdade, essa é uma percepção muito pequena de onde a gente está.

.BR – Como foi o sonho que deu origem ao livro?

NB – O livro surgiu porque eu tive um sonho. Existia um ensinamento do século 17, do rabino Baal Shem Tov, que usava o texto da arca de Noé explicando que Deus mandou Noé fazer uma **janela** na sua arca. Esse rabino explica que a palavra "arca", em hebraico, tem o mesmo significado que a palavra "vocábulo". Então, o que Deus mandava fazer era uma **janela** para sua **palavra** e não para sua arca. Quando você faz uma oração, você entra no espaço e começa a abrir janelas, você interage e ele faz no texto uma descrição da mecânica do *Windows*.

As janelas são o início do que podem ser no futuro portas.

.BR – Como a comunidade judaica está usando a Internet, hoje?

NB – A comunidade judaica vivia muito distante... Claro que tem o telefone, correio, mas, sem dúvida, a Internet criou possibilidades impressionantes. Eu faço parte de uma lista de discussão que se chama **Rav Net**, uma rede só de rabinos. Fui a uma convenção há uns dois meses (de corpo presente :-)) e constatei um fato bem interessante: é maluco, mas na minha sala, em casa, tenho muito mais contato com as pessoas pela Rav Net do que estando fisicamente na convenção. Eu recebo cerca de 20 a 100 mensagens por dia. Quando eu tenho tempo leio tudo e tenho acesso ao que as pessoas pensam sem ir à convenção. Conheço até salas de aula de linhas do judaísmo distintas da minha, e eu não teria isso sem a Internet. Não que me seja proibido entrar, mas não são lugares que eu freqüente. Eu posso ouvir a voz de um professor numa sala de aula em Jerusalém! Com a Internet, transponho não só as distâncias físicas, mas também ideológicas. Posso conviver com pessoas com quem eu não lidaria na vida real.

A Internet é maior do que o mundo, porque ela é mais interativa.

.BR – Você sabe que existem sites nazistas e racistas na Internet?

NB – Infelizmente, o ser humano é assim, essas coisas existem. Já fui em revistas nazistas por curiosidade. A Rede sem censura, livre, implica em riscos. Permite que qualquer coisa seja dita e nós teremos que conviver com isso, assim convivemos na sociedade. É o preço. Pode ser feita muita coisa ruim através da Net, como pode ser feita muita coisa ruim através da TV, da religião.

.BR – Para terminar, você tem alguma história interessante envolvendo a Internet?

NB – Outro dia, uma pessoa da sinagoga encontrou um comentário de um determinado rabino na Internet. Achou superinteressante e mandou um e-mail para ele, dizendo que tinha adorado. Surpreendentemente, recebeu uma resposta dizendo: "aquilo que eu escrevi era tudo besteira, não acredito em uma palavra do que disse e tem mais: nem sou mais rabino!". Não sei o que aconteceu com a vida dele, mas o interessante desta história, é peceber que a Internet comporta materiais de tempos diferentes, são as carcaças deixadas na Rede. E cada vez mais teremos mais sucata! E aquelas milhões de páginas em construção que nunca vão ser construídas? Serão eternos buracos. Será preciso ter ecólogos na Internet que sairão em missão de limpeza: por favor, em nome do tempo dos seres humanos, apague a sua home page antiga. :-)

.BR – Parece então que você se preocupa muito com o tal efeito devastador do excesso de informação. Como lida com isso?

NB – Lido com angústia, como qualquer um. Há uma democratização da informação que também pode gerar uma banalização. A Internet é informação, não é um processo de formação. Tenho medo que as pessoas comecem a fazer uso da informação como substituta da formação. A diferença é que a informação é algo que visa um objetivo, sem processo educacional, a formação não tem objetivo nenhum. As pessoas muitas vezes vão confundir isso. Por exemplo, eu sei que tenho sintomas, posso decorar textos de medicina, mas não tenho a formação para utilizar de modo correto essa informação, isso pode ser muito problemático.

Silvia Gomide
***(silviagomide@openlink.com.br)**,*
repórter do Caderno de Informática do O Dia, tenta manter suas janelas abertas para o mundo.

Navegando Contin

Se você ainda pensa que a Internet é "coisa para americano ver", preste atenção para a direção da nossa bússola deste mês. Ice suas velas e vamos rumo ao Velho Continente!

Ilustração Bernard

Por Jaqueline Pedreira

Desde que o mundo é mundo, a Europa exerce um fascínio sobre qualquer ser humano. Conhecido como o berço da cultura e das artes, o Velho Continente pode até não combinar muito com o tal mundo digital. Engano. A Europa está com tudo na grande Rede e a quantidade de sites catalogados já é imensa!

pelo Velho ente

Figura 1

Figura 2 – EuroSeek versão Latviski

Mas, quando lançamos mão das ferramentas de busca tradicionais, você já deve ter percebido como é difícil encontrar sites que não sejam *made in USA*... Pensando exatamente nisso, surgiu o EuroSeek (**www.euroseek.net**), um site dedicado exclusivamente a endereços da comunidade européia. Não é difícil dar de cara com 286 sites em alemão e 2 sites .bg (Bulgária) dedicados ao cantor Sting, 7 endereços em plena Suíça onde aparece a palavra *Pelé*, ou ainda 48 páginas sobre Internet, escritas em romeno.

Vamos então ampliar nossos horizontes e conhecer um pouco melhor os segredos escondidos no EuroSeek. Preparado?

Informação direcionada e ao seu alcance

O EuroSeek é um site extremamente útil, mas muito simples. Tudo o que você pode aproveitar dele vai depender da sua criatividade, necessidade e vontade de correr atrás. A **Figura 1** mostra a página de abertura, e é através dela que você acessa todos os recursos disponíveis. Vamos dar uma olhada em cada um deles, ok?

● **Search**

É a seção mais importante e rica do EuroSeek. É nela que você realiza suas consultas através de palavras-chave. Tudo é muito simples e o foco principal é o campo "Query", local onde você digita a palavra relativa ao assunto de interesse. Se você está procurando algo mais geral basta clicar no botão "Seek" e aguardar os resultados, mas se você acompanha nossa "bússola" desde o início e está atrás de uma informação mais específica, já sabe que precisa lançar mão de alguns recursos adicionais para filtrar a lixarada que com certeza irá aparecer na sua tela. Por isso, vamos aos filtros!

O EuroSeek não é dos mais bem-dotados neste aspecto, mas o pouco que oferece já ajuda bastante. No campo "Limit hits to region", você pode limitar o resultado para uma região específica. Neste caso, apenas os sites originários desta região é que serão listados. O filtro "Limit to language" faz com que o resultado contenha apenas documentos escritos na língua escolhida. Já pensou nas possibilidades de pesquisa? Muito legal!

E os recursos ainda não acabaram! Mais abaixo você tem uma lista com mais de 42 idiomas possíveis de visualização do site. Uau! Que tal um esperan-

BÚSSOLAS CIBERNÁUTICAS

to? Um esloveno? Ou Latviski? :-0 Ok, experimenta lá que eu espero você brincar um pouquinho...

● Europe OnLine

Nada mais do que um link para o "Europe Online" (**www.europeonline.com**), uma organização sem fins lucrativos, dedicada a promover o continente europeu na Internet e ainda incentivar o uso da Rede no Velho Continente. O site inclui os melhores endereços europeus, além de notícias, meteorologia, negócios, esporte, computação, revistas, viagens e compras. Vale a pena dar uma olhada.

Figura 3 – EuroSeek versão Português

● News links

Organizada por regiões, esta seção apresenta link para dezenas de sites de notícias de um determinado lugar específico. Você fica sabendo, por exemplo, na manchete do jornal *Ethiopian Online* (**http://etonline.netnation.com**), que mais de 100 crianças foram abandonadas no leste da Etiópia.

● Web directory

Um catálogo de sites europeus, organizado por categorias que vão desde Arte e Cultura até Negócios e Serviços.

● Cool Sites

Uma lista com uma bela seleção de sites europeus e não-europeus. O melhor desta seção é que estes "cool sites" também são organizados por categorias. Não deixe de dar uma passada pelo Sportec (**www.sportec.com**), um site de esportes espanhol muito legal.

● Link to us!

Através deste link, você fica sabendo que pode utilizar o serviço de busca do EuroSeek em seu próprio site. Para isso, basta copiar para a sua página o código HTML apresentado.

Se você gostou da oferta, é bom saber que o EuroSeek permite, ainda, a colocação do lo-

Os 3 mandamentos de uma busca

1. O uso de operadores é muito restrito, mas... quebra o galho. Para combinar palavras-chave, é permitido o uso de AND e OR. Por exemplo, digitando tennis AND kuerten, você recebe como resposta documentos que contenham obrigatoriamente as duas palavras, tennis e kuerten. Já tennis OR kuerten geraria documentos com qualquer uma das palavras. Detalhe: fornecendo mais de uma palavra no campo de busca, o operador default é o AND e os parênteses estão liberados para o uso. Não deixe de utilizá-lo quando precisar agrupar suas buscas.

2. Você já deve estar cansado de ouvir isso, mas não custa repetir: quanto mais específicos, melhores os resultados. Por isso, sempre que possível vale a pena lançar mão de frases, ao invés de simples palavras-chave. Neste caso, é fundamental que a frase seja digitada entre aspas ("), pois isso obriga que seja respeitada a ordem em que as palavras aparecem na frase.

3. No caso do EuroSeek, não importa se as palavras são digitadas em maiúsculas ou minúsculas. Por isso, não perca tempo com isso... Time is money!

Operadores? Você está naufragando?

Tudo bem, vou fazer o papel de comandante e vou ser a última a deixar o barco. ;-) O mapa da mina é aproar para www.ediouro.com.br/v1.11/bussola.htm. Tem tudo lá!

gotipo do site ao lado da caixinha de busca que você incluiu. Basta salvar a imagem na página principal e pronto! Vai ficar muito 10!

● Corporate

É o site corporativo do EuroSeek. Notícias e releases dos produtos e ainda alguns anúncios sobre a utilização do programa de busca em redes locais.

Bem, as rotas estão traçadas... Agora cabe a você a tarefa de desbravar esses novos mundos, meio que fazendo um caminho inverso do que os próprios europeus fizeram há anos e anos. Vai valer a pena conhecer a riqueza do pensamento e conhecimento humanos que estão por aí, espalhadas pelo universo. Boa navegada e até o próximo porto.

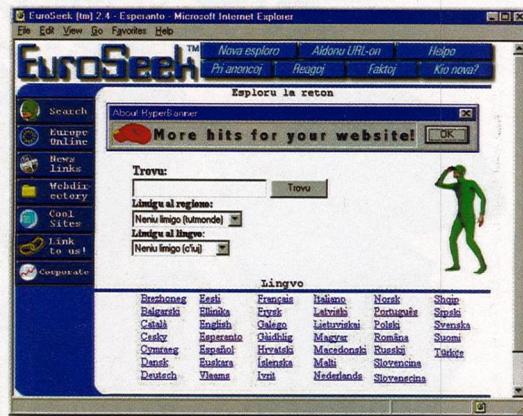



Figura 4 – EuroSeek versão Esperanto

*Jaqueline Pedreira (**jaquel@ediouro.com.br**), editora-chefe da internet.br, planeja um dia pegar um veleiro e dar a volta ao mundo em busca de lugares e povos especiais.*

PÁGINAS PESSOAIS

Existe algum site mais bacana do que o meu?

Por Alexandre Mansur

Quem diz que a Internet é uma rede que liga milhões de computadores pelo planeta não mente. Mas também não diz toda a verdade. A Rede mundial de computadores interliga pessoas. E são essas pessoas, com seus sonhos e inconformismos, que estão aproveitando o melhor da Rede: sua facilidade de acesso.

O economista Guilherme Toffoli comprou uma câmera fotográfica digital. Começou a fotografar as festas dos amigos e enviar as imagens anexadas ao e-mail, com comentários engraçados. A diversão ficou maior quando ele resolveu criar uma home page para divulgar as fotos de cada festa e seus respectivos comentários. O "Galera" (**www.trip.com.br/galera**) é como uma coluna social virtual e personalizada. "Eu não tinha como distribuir todas as fotos para todo mundo, daí surgiu a idéia de uma página sobre isso", explica Guilherme. Como a página tem textos e fotos divertidas, vem atraindo a atenção – e o acesso – de pessoas que nem conhecem o grupo de amigos. "Eu não conheci ninguém, mas acho que alguém deve ter nos conhecido."

Guilherme não está sozinho nessa onda. Boa parte dos endereços da Web pertencem a gente comum, que resolveu criar o seu cantinho virtual. Ao contrário do que pensam os leigos, ou quem usa a Internet apenas para buscar informações e trocar e-mails, montar a própria home page é fácil, muito fácil. E rápido! "A idéia de montar a página surgiu no dia seguinte da primeira festa, e levou apenas uma hora para colocar no ar", conta o economista.

Tudo começa quando um típico usuário de Internet resolve ir além do mundo dos browsers e começa a "falar" a linguagem HTML, que permite programar as páginas. "Quando eles descobrem como é fácil, sempre criam suas próprias home pages", conta Rogério Ribeiro, Webmaster da Trip, um provedor carioca (**www.trip.com.br**). É ele quem ajuda os usuários a montarem suas páginas. Ironicamente, Rogério nunca abriu seu próprio site. "Só uma vez criei um site temporário para que meus parentes, que moram na Espanha, pudessem ver as fotos das minhas sobrinhas, que tinham acabado de nascer", lembra.

As home pages pessoais têm uma forma completamente diferente dos sites sérios da Internet. "Eles usam informação e imagens capturadas de vários outros sites. Misturam tudo. Fazem uma salada e colocam no ar como se fosse um fanzine de papel", analisa Rogério. Além do estilo, as páginas pessoais têm mais duas características básicas: quase sempre idolatram o personagem de quadrinhos Calvin ou a modelo Cindy Crawfford. :-) Entre os fãs do

Calvin, Dan D'Alessandro é um dos mais empolgados (**www.buffnet.net/~dod/dod.html**). "Ter sua própria home page já virou símbolo de status entre os usuários do IRC", diz o Webmaster. Em geral, os provedores de acesso fornecem gratuitamente um bom espaço para seus usuários hospedarem suas home pages.

Quem tem muito assunto é Rubens Takashi (**www.geocities.com/Colosseum/4361/**), cuja página fala de política, futebol (Flamengo) e possui links para o protesto contra a invasão do Timor Leste. "Eu costumo receber e-mails elogiando a página, dando sugestões e apoiando minhas idéias, mas de vez em quando aparece gente malhando mesmo. Nem tanto a página, mas, principalmente, minhas posições políticas", conta.

HTML é fácil!

Muitas home pages sofisticadas, com animação e música, foram feitas por internautas bem jovens. Marc Teitelbaum, de 13 anos, fez sua primeira página simplesmente chamada "Eu" (**www.esquadro.com.br/~marcsoft**), e já virou consultor informal de Internet. Ele faz jogos e ajuda os outros a se mostrarem na Rede. "Pessoas que têm problemas no computador ou uma dúvida sobre como fazer uma página, me enviam mensagens pedindo ajuda. Assim eu fico conhecendo gente nova", conta Marc.

Veterano na Internet aos 14 anos, Pedro Henrique Arthou (**www.trip.com.br/personal/pedro**) fez uma página com jogos tridimensionais, chats multimídia e links para animações. "No início achei que seria impossível criar uma home page, pensava que era coisa só de feras. Chegava a pensar que, se eu quisesse ter uma, teria que pagar para alguma empresa especializada. Depois vi que não era nada difícil e comecei a fazer a minha", conta Pedro. "Aprendi um pouco na marra. Visitei as 15 páginas que eu mais gostava (não lembro mais quais), fui vendo o código-fonte delas, e aprendendo", lembra.

Como em todos na Rede, a superexposição dá prazer. "O mais legal é que posso conhecer novas pessoas de qualquer lugar do mundo", diz. Mas não dá para fazer amizade. "Não consigo conhecer pessoalmente ninguém, mas já pude me corresponder com um bocado de gente.

O geofísico alemão Bjöern Schreiner lançou uma página para mostrar as aventuras de sua câmera digital (**www.geocities.com/SoHo/Lofts/5952/index.html**). Mas, ao contrário de Guilherme, que criou um site para socializar as pessoas, Bjöern mostra visões subjetivas de prédios, apartamentos ou detalhes de Berlim. "Há cerca de um ano e meio, criei a página para dar aos meus amigos a possibilidade de verem minhas fotos. É como se fosse um primeiro passo para uma exposição de verdade, mas sem custo algum", conta.

Nos Estados Unidos, onde a Internet já está bem disseminada, ter sua própria página já é usual. Jason Perkins fez a sua em 1995, para mostrar algumas fotos e exercitar o domínio com o HTML. O projeto cresceu e virou uma página um tanto amalucada sobre a casa onde ele mora com uma galera, a "91 Argyle Street", em Rochester (**www.twogoons.com**). "Gente muito muito estranha visita nossa home page", conta Jason. "Mas não dá para fazer amigos desse jeito. Nós sempre respondemos todos os e-mails que recebemos" geralmente, ele vai e vem um par de vezes e depois você nunca mais ouve falar daquela pessoa. É um meio difícil de estabelecer qualquer relação. Não é fácil encontrar coisas em comum para conversar", conta.

Cindy Beck fez uma home page toda fofa, inclusive com seu trabalho sobre florestas tropicais para as aulas de Biologia (**www.geocities.com/Hollywood/2371/**). "Eu fiz minha página há pouco mais de um ano e meio, quando ouvi dizer que meu provedor dava espaço gratuito para quem quisesse abrir a sua. Fui à livraria e comprei um livro sobre HTML. Não foi difícil", conta. A partir de sua experiência, a garota dá algumas dicas de tudo o que não se deve colocar em uma home page pessoal:

1. Texto piscando – Deixa qualquer um maluco!

2. Fotos de seus bichos de estimação – Ninguém se importa com eles.

3. Sua biografia – Se alguém chega por acaso à sua página, percebe que você não é tão interessante assim.

4. Figuras de fundo ousadas – É impossível ler o texto com eles.

Alexandre Mansur (***alexmansur @openlink.com.br***) *é subeditor de Ciência do Jornal do Brasil.*

Melissinha, uma musa.br!

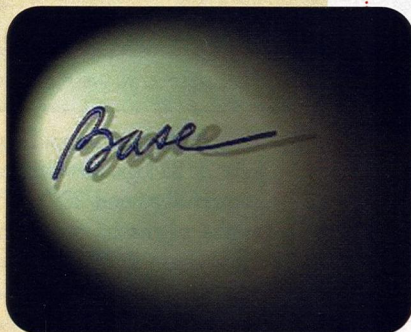
Por Juca Mineiro

A bela na janela

Uai gente, vocês ainda NÃO conhecem a Melissa? Nó, é uma menina-deusa lá de Campo Grande, candidata a musa da Internet brasileira. E que gabarito, viu! Um grupo de fãs, inflamados com o seu charme e beleza singular, fundou a ASAMEL: "Associação dos Admiradores da Melissa", em www.vip-cgr.com.br/asamel. Lá podemos ver fotos da musa, sugerir adjetivos que se aproximem do seu ideal morfológico de perfeição, e ainda ver outras meninas igualmente belas da universidade, as 10 mais, e as gatas da Engenharia. As meninas são maravilhindas sim, merecem a homenagem geral da galera. E a Melissinha, ficou curioso para conhecê-la? Vale a pena... Ô trem doidio, sô... :-]~

*Juca Mineiro (**mineiro@pobox.com**) adorou a iniciativa da Asamel e sugere que outros estudantes façam páginas semelhantes para suas musas.*

Quem quer e-mail?

Imagine-se indo até um posto de gasolina, e enquanto o frentista debita o seu cartão de crédito você rapidamente checa seu e-mail em um computador público. Bem, em resumo, é mais ou menos isso que a **Base**, empresa de tecnologias em sistemas, irá fazer em São Paulo. A empresa quer massificar o uso do e-mail e da Internet instalando computadores de uso público em escolas, aeroportos, postos de gasolina, clubes e locadoras de vídeo. O projeto iniciará em um mês com as primeiras máquinas entrando em funcionamento no Clube de Pinheiros e nas três unidades do Colégio Pueri Domus. A próxima etapa será uma parceria com um grande banco privado e nas salas VIP dos aeroportos de Sampa. O lucro virá dos anúncios na tela do computador e dos totens de acrílico que os protegerão. Quem quiser conhecer um pouco mais sobre o projeto ou o sistema de e-mail gratuito que a Base oferece é só ir no endereço www.base.com.br.

Pesados investimentos

O Governo americano está investindo pesado na confecção da **Internet 2**, uma rede de alta velocidade paralela à nossa conhecida Net. O Congresso dos EUA irá analisar cinco projetos de lei que possibilitam investimentos de recursos para vários órgãos federais na construção da próxima geração Internet. Esta iniciativa é acompanhada paralelamente ao trabalho das universidades americanas que estão patrocinando as atividades desta nova Internet. Estes órgãos ajudarão a ligar os backbones de alto desempenho do campus universitário à infra-estrutura nacional.

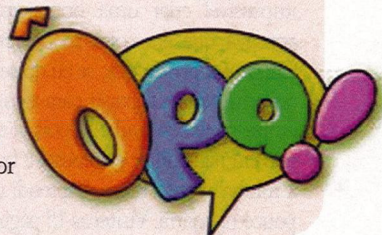
A verba proposta pelo Presidente Clinton foi de US$ 40 milhões para o Departamento de Projetos de Pesquisas Avançadas para Segurança dos EUA; US$ 35 milhões para o Departamento de Energia; US$ 10 milhões para a Administração Nacional da Aeronáutica e para a Espacial e US$ 5 milhões para o Instituto Nacional de Padrões e Tecnologia, que dá um total de nada mais do que US$ 100 milhões. E ainda tem mais: a Biblioteca Nacional de Medicina declarou que também tentará colocar US$ 5 milhões no projeto. Alguém duvida do que vem por aí?

BUSCAS SEGMENTADAS

www.infw.com.br/opa

Ôpa! Você já pensou que encontraria um diretório de buscas dedicado especialmente a Amazônia? Pois se você achava que os amazonenses só sabiam cuidar dos assuntos da floresta, se enganou. Eles são internautas ativos. A prova viva disto é o índice Ôpa! (www.infw.com.br/opa), que tem como prioridade catalogar sites amazonenses. As páginas nortistas são encontradas nas categorias cultura, instituições, informática, comunicação, comércio e varejo, provedores e educação. O índice ainda conta com um serviço de novidades, que são enviadas pelo correio eletrônico, e com um shopping virtual.

Mas se você gostou da idéia de buscas direcionadas e segmentadas, que tal você puxar seu caderninho de anotações e pegar estas dicas?

- **Ache Homeopatia** (www.digicenter.com.br/public/homeop.htm) - apontador de sites de homeopatia;
- **Atajos-Buscalo** (www.enter.net.mx/xyz/atajos/buscalo.html) - lista de 48 catálogos em espanhol;
- **Ceara.net** (www.ceara.net) - diretório de páginas cearenses na Internet;
- **Link-Italia** (www.italcam.com.br/linkitalia) - índice de páginas italianas mantido pela Câmara Ítalo-Brasileira de São Paulo.
- **Vai&Vem** (www.vaievem.com.br) - apontador de catálogos.

Site do mês

DHTML Zone

www.dhtmlzone.com

Mais e mais páginas nascem transformadas pelo novo dinamismo da Web. São fotos que saltam na tela, animações que deixam caído o queixo de qualquer internauta, sons de enlouquecer! Por isso tudo, decidimos destacar em nosso "Site do Mês", o **DHTML Zone**. Ele mostra tudo o que há de mais recente em relação ao HTML dinâmico e com um recheio de fazer inveja a muitos internautas de carteirinha, com várias demonstrações de como pode ser aplicado. Esta palinha tecnológica está nas seções "Resources" e "Spotlight". Depois de visitá-las você entenderá por que esta nova linguagem está enlouquecendo muitos Webmasters.

Neste endereço você pode conhecer vários demos de sites que já estão utilizando esta tecnologia. Um dos exemplos revive nostalgicamente o jogo PAC-MAN. Só que desta vez totalmente online. O bichinho papa-tudo é facilmente guiado através de um menu de setas que indicam a direção que ele deve seguir. Pode-se ficar horas jogando, pois tudo é muito rápido, parecendo que estamos pilotando o nosso velho e bom amigo Atari. Outra enxurrada de demonstrações está em "Tutorials". Logo no início, o visitante tem contato com uma mosquinha um pouco nervosa que vive aparecendo e desaparecendo da tela. Depois, você esquece da hora... É muita novidade e diversão! Quem sabe você não se anima e acaba dando um *power* na sua página?!

Voz, dados, faxes e muito mais

A Motorola lançou o **VoiceSURFR 33.6 Plus**. Este novo aparelho é um modem que combina tecnologia de voz e dados. Ele é oferecido ao usuário num pacote único que incorpora secretária eletrônica e sistema de viva-voz, permitindo o upgrade para 56 K. Uma de suas vantagens é o ajuste automático de velocidade, tanto para mais quanto para menos, em função das condições de linha, para gerar a melhor performance.

Você tem acesso também a uma caixa postal ilimitada, memória para guardar até quatro números e sistema de videoconferência. Caso você tenha ficado com gostinho de quero mais, é só ir no site da empresa para conhecer melhor o produto. O endereço é **www.mot.com**.

InterneTV.BR

Se ao ler nossa matéria sobre InterneTV, na edição de agosto, você ficou com água na boca e não vê a hora de ter um *set-top box* em casa, fique tranqüilo. A Metron (**www.metron.com.br**) estará lançando até o final do ano o **Internet Box**. O produto custará R$ 526 e será vendido nas lojas de eletrodomésticos. Ele terá um modem de 33,6 Kbps, 2MBytes de memória, browser próprio e correio eletrônico. Quem quiser um pouco mais de mordomia para navegar com controle remoto, terá que desembolsar mais R$ 90.

Um dos problemas é que o usuário não tem um local para o armazenamento de dados, como um HD ou um drive de 1.44. E ainda: para utilizar o serviço você só poderá se conectar ao provedor Lógica (**www.logica.com.br**), que oferece acesso ilimitado e três caixas postais por R$ 39 mensais.

Velocidade máxima na rede

Cada vez mais empresas estão se unindo para turbinarem a Internet. Um exemplo disso foi o investimento de US$ 40 milhões na Juniper Networks (www.jnx.com), empresa recentemente criada no Vale do Silício. As responsáveis por esta aplicação foram as companhias telefônicas AB LM Ericsson, a Northern Telecom, a Siemens AG, a 3Com e a UUNet, que, desse modo, esperam acelerar a tecnologia da Internet. O objetivo da Juniper é combinar a alta tecnologia de chip com um roteador switch, obtendo assim velocidades superiores a 2,4 gigabits por segundo e taxas de 60 gigabits por segundo, ou mais. Além desta aplicação, outra empresa americana, a Cisco Systems, está fazendo testes em seu "Gigabit Switch Router", proporcionando velocidades de até 622 megabits por segundo. A Cisco está tentando alcançar até 2,5 gigabits por segundo, no ano que vem. Depois disso, não há Sandra Bullock que segure a Rede. ;-)

Onda Java

A Sun Microsystems resolveu entrar de cabeça no mercado digital e investir em serviços Web. Um dos primeiros passos foi o acordo com a Netscape Communications. Em 1998, as duas empresas lançarão um novo browser baseado somente na linguagem Java. O padrão Netscape será incorporado aos produtos Sun, como o JavaStation, assim como em qualquer plataforma de Java, tornando a tecnologia Netscape um modelo para estas aplicações.

Outro passo dado pela empresa foi o dos **Webphones**, uma mistura de telefone e navegador. Ela está licenciando o Java para três fabricantes de equipamentos de telefonia – a Alcatel Alsthom NV, da França; a Northern Telecom, do Canadá; e o grupo Samsung, da Coréia do Sul. Estas empresas têm o objetivo de utilizar o "PersonalJava" na confecção do Webphone. O aparelho será como um telefone convencional, só que possuirá um pequeno visor para possibilitar o acesso à Web e o envio de e-mails.

Esta invasão Java nos produtos dirigidos a Internet deve-se ao fato dela permitir que um software rode em diversos tipos de hardware, o que dispensa o desenvolvimento de diversas versões de um mesmo programa. Se cuida, Bill Gates! ;-)

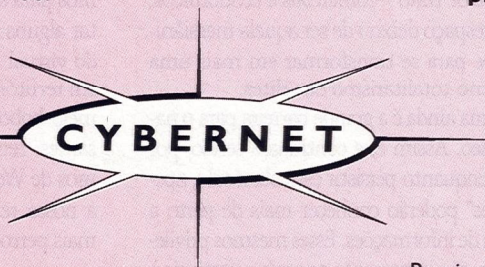
Paralelamente, a IBM fez um acordo com a Sun para melhorar o desempenho desta linguagem de programação, fazendo com que ela seja distribuída com mais rapidez e coerência.

Como se tudo isso não bastasse, a Sun está disputando o mercado dos set-top boxes com a Oracle e a Microsoft. Todas as três companhias estão querendo possuir o sistema operacional destes conversores de TV e Internet. Esta competição tem um motivo. Quem detiver esta tecnologia poderá cobrar *royalties* das empresas que utilizarem o sistema. Lucrativo, não¿!

Para que você percorra grandes rotas pelos mares da Web é necessário que você adquira algumas ferramentas que tornarão sua navegação livre de chuvas e trovoadas. Especialmente para você, selecionamos aqui os plug-ins mais badalados que irão incrementar seu browser e mantê-lo atualizado sobre tudo o que está rolando de novo pela Rede.

TÍTULOS	LANÇAMENTO	NÚMERO DE DOWNLOADS
Beatnik Plug-in 1.1.7 Alta qualidade de música interativa na Web	04/08/97	154.772
RealPlayer 4.01 Áudio e vídeo na Web	17/07/97	144.019
RealAudio Player 3.0 Áudio na Web	18/10/96	77.725
Streaming Shockwave Director Plug-in (32-bit) 6.0b5 Apresentações multimídia	13/03/97	75.181
VivoActive Player for Netscape Navigator (32-bit) 2.0 Áudio e vídeo para o Netscape Navigator	01/05/97	36.316
ViruSafe Web 4.0 Anti-vírus	05/06/97	32.135
PhoneFree 1.1M Telefonemas pela Internet	13/06/97	31.288
QuickTime Plug-in and QTVR Component (32-bit) 1.1 Reproduz vídeos no Netscape Navigator	15/04/97	29.355
EZ Download 96.10.2 Facilita o download e instalação de arquivos	18/10/96	23.258
CineWeb 1.11 Visualiza AVI e QuickTime movies no Netscape Navigator	28/08/97	20.332

Fonte: CNET/DOWNLOAD.COM (www.download.com)

Patricia Diniz
(patdiniz@ediouro.com.br)

A TORRENTE QUE VEM DO NORTE

Por Carlos Alberto Teixeira

O florescimento dessa fascinante tecnologia da realidade virtual se deu mais ou menos na mesma época em que caiu o Muro, em 1989. Daí por diante, a Rede só fez crescer e cada vez mais gente foi podendo acessá-la. Um novo padrão de sensibilidade introduziu o "techno" como um novo estilo de vida e, desde então, quem não tem um endereço e-mail ou um URL estampado no seu cartão de visitas, já se considera meio desenturmado.

Mas aquela saudosa era romântica da realidade virtual e das comunicações em rede já é passado. O ambiente liberal, anárquico e de alto potencial crítico das primeiras manifestações culturais da Internet já era. Realidade virtual, hoje, tornou-se coisa mundana, pois qualquer paisano com um micro, um modem, uma linha e uns trocados por mês já navega na Web sem grandes dificuldades.

Certamente ainda é possível encontrar na Web informações extremamente valiosas aderindo a padrões fora dos convencionais. Mas para se chegar a estes oásis, no meio dum deserto de sites ridículos, fúteis, vazios e despropositados, é preciso investir tempo e muito esforço na filtragem dos dados.

No comecinho dos anos 90, a Rede era ainda uma promessa sólida de ricas experiências e acesso a linhas alternativas de pensamento, em oposição aos meios tradicionais de comunicação. Agora a história é um tanto diferente. A Web, pobrezinha, passou a se pautar em interesses eminentemente políticos, transpolíticos, militares e – acima de tudo – comerciais e econômicos. O tão falado ciberespaço deixou de ser aquela messiânica porta de escape para se transformar em mais uma ferramenta do tecno-totalitarismo das elites.

A coisa do idioma ainda é a grande barreira para o navegante conterrâneo. Assim é, e continuará sendo, por um bom tempo. Enquanto persistir esse obstáculo, apenas os "iluminados" poderão conhecer mais de perto a vastidão dessa teia de informações. Esses mesmos privilegiados, no entanto, são justamente os mais suscetíveis à lavagem cerebral que lhes é homeopaticamente imposta pelos meios de massa e pela própria Web, sua nova cara.

Mesmo em nossa realidade tão sofrida de Terceiro Mundo, já existe uma classe social virtual em plena operação, onde um número crescente de pessoas trabalha na economia virtual. Fala-se em Web e Internet com tal fascinação que, para os que ainda não se viram tragados pela ânsia de pular de site em site, torna-se quase imperativo começar a participar dessa rotina. Mesmo sem saber que muito pouco normalmente se obtém da simples navegação caótica nesse vastíssimo oceano de informações.

Entretanto, o fato de estarmos sempre um bocadinho atrasados em relação às correntes tecnológicas primeiro-mundistas nos dá certa vantagem. Enquanto lá em cima a Web já se tornou quase completamente uma ferramenta desses interesses não-humanistas, cá embaixo ainda é possível desfrutarmos de uma ambiência que permita nossa participação em sites alternativos e culturais..

Estamos sendo continuamente afogados em Gigas e Gigas de informações por dia, ao passo que nosso retorno é mínimo.

É imenso o desequilíbrio entre o que entra e o que sai de nosso país em termos de conteúdo real na Web. Estamos sendo continuamente afogados em Gigas e Gigas de informações por dia, ao passo que nosso retorno é mínimo.

Com certeza é uma luta desigual, pois não dispomos de recursos de qualquer natureza para fazer frente a essa caudalosa invasão.

Mas cabe a nós tomarmos atitudes que tentem conter, por menos tempo que seja, essa incontrolável torrente de "yuppização" da Rede. Não vai dar para resistirmos para sempre, é claro. Mas ainda podemos aproveitar alguns tempos de legitimidade cultural nesse mundo virtual. É apenas questão de pontaria. Sair cavando em território nosso, apesar de parecer um nacionalismo meio boboca, pode nos trazer resultados bem interessantes. Temos muita coisa boa sendo produzida em termos de Web, ou seja, material que tem tudo a ver com a nossa realidade brasileira. Mire o seu browser para mais perto de você, vale a pena experimentar.

*Carlos Alberto Teixeira (**cat@royal.net**), o c.a.t., é consultor de sistemas e colunista de O Globo, "Informática Etc".*